HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 NOVEMBER 1995

POWER UNLIMITED

f. 6,95 LEES & HUIVER BF 130

PC CD-ROM * CD-i * P... GA * NINTEN...

KOE!

NU MET MEER DAN f 1.000,- KORTINGSBONNEN



MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE & SNES

COMMAND & CONQUER
SUPER BOMBERMAN 3
ALLES OVER WINDOWS '95
DESTRUCTION DERBY
CLOCKWORK KNIGHT 2
PHANTASMAGORIA
CASTLEVANIA
SEGA RALLY

Win: 3DO SPELER & GAMES



Lange Pier is terug!

EARTHWORM JIM 2

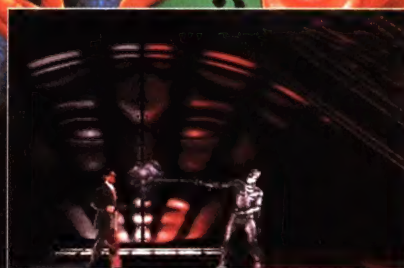
THE REAL GAME BEGINS

BATMAN FOREVER

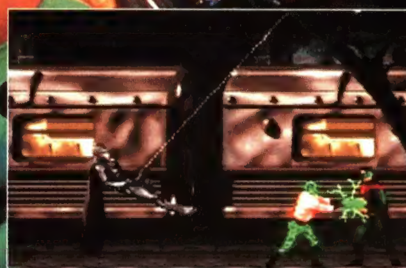
THE VIDEO GAME



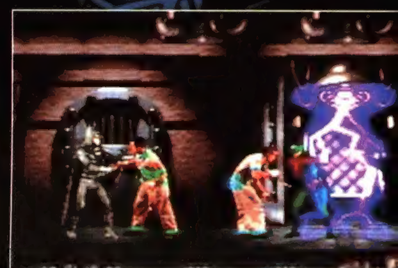
TEAM-UP AS BATMAN ™ AND ROBIN ™



REAL DIGITIZED CHARACTERS AND BACKGROUNDS!



OVER 125 AWESOME MOVES, GADGETS AND ATTACKS!



OVER 80 UNBELIEVABLE STAGES!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

MEGA DRIVE



Acclaim®

entertainment S.A.

Power Unlimited

Dit nu

mmer

DESTRUCTION DERBY 30

Destruction Derby is geen gewoon race-spel, het is de grofste 'crash'm up' ooit verschenen. Prachtige graphics, prima geluid, realistische gameplay en vooral aktie maar dan ook keiharde aktie!

WIPEOUT 32

Niet alleen een van de beste maar ook een van de moeilijkste race-spellen die we de laatste jaren zagen. In Viper-achtige machines zoef je enkele meters boven de strak vormgegeven circuits. Alleen voor gamers met een sterke maag.

MICRO MACHINES 2 36

Onder het motto niet zeuren maar scheuren toont MM2 opnieuw aan dat ook racen op formaat 'vlooiencircus' een waar genot kan zijn. Een wereldhitje vol waanzinnige circuits en pure snelheid.

CASTLEVANIA 5 38

Dracula gaat er weer grof tegenaan. Opnieuw neemt hij het op tegen de familie Belmont en aan jou de taak om met je zweep op scherp, ass te kicken.

BUG 42

Nintendo heeft Mario, de MegaDrive heeft Sonic en de Saturn heeft... Bug! Optimale speelbaarheid en fantastische graphics gecombineerd met gigantische levels en een grote bewegingsvrijheid; Bug zet de standaard voor de 3D-platformspellen van de toekomst.

PHANTASMAGORIA 46

Zeven CD's vol brandende hoofden, gebroken nekken en rondspattende hersenen. Je kunt Phantasmagoria ook spelen in een gecensureerde versie maar dat zal de echte horrorliefhebbers een worst zijn. Teiltje bij de hand houden.



SPELEN IN CYBERSPACE 48

'Reality Sucks. Let's Get Virtual.' Testduo Ben & Bas probeerden er, met de Forte VFX1 Virtual Reality helm op hun hoofd, achter te komen of de virtuele realiteit nou echt zoveel beter is dan de werkelijkheid.

WINDOWS 95 EN DE GAMER 52

PC specialist Ben installeerde Windows 95 en keek voor ons wat dit nieuwe besturingssysteem met name de gamer te bieden heeft.

SUPER BOMBERMAN 3 56

Bjorn testte deel 3 van z'n favoriete SNES spel aller tijden. Vooral de uitgebreide Battle Mode leidde tot groot enthousiasme bij onze eigen 'Bombermaster'.

WEAPON LORD 62



Weapon Lord, van de makers van Streetfighter II, is een no nonsense knokspel waarin oer-krijgers elkaar er flink van langs geven. Geen subtiele kung fu-bewegingen maar botten-kraken-de en schedel-verbrijzelende aanslagen. Geoefende leunstoel ninja's kunnen zich uitleven met de enorme hoeveelheid special moves.

EN VERDER...

Yo! Post, het heetste games nieuws, Power Sales, Eeuwig Leven, de arcade rubriek, Hollywood van de games deel 3 en een wedstrijd met als hoofdprijs een 3DO-speler met TV!

Spellen





Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!



Sonic Shirt

Hoe kom ik aan zo'n Sonic & Knuckles t-shirt dat Damon Hill in de PU van juli/augustus aanhad?

Ivo Klop, Rotterdam.

■ *Door heel, heel, heel hard te racen (en af en toe een domme kamikaze-aktie uit te voeren).*

Multimedia Saturn

Het spijt mij zeer als ik jullie stoor tijdens het neuspeuteren, maar ik heb een zeer belangrijke vraag. In de handleiding van de Saturn las ik dat er binnenkort randapparatuur beschikbaar is, zoals een toetsenbord, diskette-station, vaste schijfstation en een muis. Tenzij ik aan het hallucineren ben, moet ik vaststellen dat je daarmee je Saturn in een multimedia PC kunt veranderen. Ik wil meer informatie, snel!

Sven Monnichmann, Appingedam.

■ *Ja, wij hebben het ook gelezen, maar niemand kan ons een duidelijk antwoord op je vraag geven. Sega doet erg geheimzinnig over die mogelijkheden, maar het gerucht gaat dat het te maken heeft met een aansluiting op Internet (via de kabel), en voor Internet heb je dus beslist een toetsenbord nodig. Binnenkort meer.*

Do it Yourself

Twee weken geleden namen wij (ouders, zus en ik) de boot naar Engeland. Daar aangekomen ging de reis verder met de trein naar Londen. De volgende dag ging ik naar een kennis in het plaatsje Bath (lach en gij zult sterven). Eenmaal bij (de) kennis, werd deze vakantie de vakantie der vakanties, want - oh joy!- daar stond een vierkante SNES met een wel erg vroege versie van... van... van....ja, Killer Instinct! Ik vroeg waar hij 'm vandaan had en toen zei hij: 'Made it myself.'

David den hartog, Hardinxveld-Giessendam.

■ *Goh, wij hebben nooit geweten dat de makers van Killer Instinct in Bath wonen. Inderdaad, om je dood te lachen.*

PU Rules

Deze brief is speciaal voor al die sukkels die altijd maar zitten te klagen over Power Unlimited. Als jullie het niet bevalt, waarom worden jullie dan geen abonnee van de Libelle? Is de PU misschien te moeilijk voor jullie? Blijf dan maar gewoon kijken naar Sesamstraat. Dus beste mede-gabbers; Stop It! PU Rules.

Bjorn Wolters, Almelo.

■ *Wat hebben wij hier nog aan toe te voegen? ....!*

DOOM Excuus

Meldden wij vorige maand nog met veel enthousiasme dat DOOM II voor de SNES op uitkomen staat en jullie deze maand een review kunnen verwachten, blijkt er dus van alles mis te gaan met de versie die wij op de redactie hadden liggen. Rust er echt een vloek op Doom? Even nog een maandje geduld dus maar. Overigens, in deze PU kun je wel het laatste nieuws lezen over Quake, de veel besproken opvolger van Doom.

Swamps Gesummond

Ik speel sinds kort met een aantal vrienden een leuk potje Magic. Vaag herinner ik mij nog iets van een review in een oude, onder het stof liggende Power Unlimited. Dus kijk ik in mijn bak met bladen, en ja hoor, daar ligt-ie. Ik blader door naar de aangegeven pagina en begin te lezen. Totdat ik het volgende stukje tegenkwam: 'Om te beginnen legt Roderick een Blue Land op tafel. Hij zegt dat hij verder niets doet, dus is de beurt aan David. Die legt meteen drie Black Lands op tafel, 'tapt' ze alle drie en doet een aanval met een 'Orge.' STELLETJE DEBIELEN! Ten eerste mag je per beurt maar één land op tafel leggen (dus niet drie Black Lands - waarom noemen jullie het niet swamps?). En ten tweede mag je niet meteen aanvallen met een creature dat je net hebt gesummond.

Maarten Bakker, Nieuwegein.

■ *Maar als je een Black Swamp diagonaal op tafel legt, kun je 137 creature summonnen en Orge een schop onder z'n kont tappen. Heb je gelijk een Blue Ass en dat zijn weer extra punten.*

Garantie Shit

Wie kent ze niet, die miezerige kleine eigenbaas-asshole-winkeltjes. Het soort winkels waar je alleen vriendelijk wordt geholpen als je met een paar hondertjes loopt te wapperen. Nou, ik ken ze maar al te goed. Aangezien zo'n winkel de enige is in het gat waar ik woon, kom ik er erg vaak hoewel ik er een pesthekel aan heb. Neem nou de laatste keer. Ik stap er meestal binnen om gewoon even rond te kijken en dan word ik altijd behandeld op de SNS-bank-reclame-manier (je weet wel, die vrouw die een slager binnenloopt). Deze keer kwam ik echter iets kopen, maar dat kon ik die kneus achter de balie pas duidelijk maken toen ik met een paar flappen wapperde. Na de aankoop nam ik mijn stukkie hardware mee naar huis. Thuis vond ik in de doos een garantiekaart die je moet opsturen naar de makers van het apparaat. Shit, er stond ook bij dat je een winkeliersstempel en de aankoopbon erbij moest hebben (en die had ik natuurlijk niet gekregen). Dus ik snel terug naar de winkel. Een stempel kon ik krijgen, maar de bon had die klojo al weggegooid en ik kon geen andere krijgen. Plots kreeg zijn nek een enorme aantrekkingskracht op mijn handen, maar ik kon mij nog net beheersen. Nu ik dit allemaal heb opgeschreven, voel ik mij al stukken beter. Geen nood, ik heb nog zo'n 2.354.674 frustraties over om op papier te zetten, dus daar kunnen jullie wel even mee vooruit.

Sven Monnichmann, Appingedam.

■ *Het begin van een mooie gefrustreerde serie?*

Geen C&C?

Vol goede moed liep ik ook deze maand weer naar de brievenbus, maar mijn enthousiasme was snel verdwenen toen ik alweer tot de ontdekking kwam dat er geen woord over Command & Conquer in stond. Hoe is het mogelijk dat dit spel door jullie wordt genegeerd?

Jeroen van Deyl.

■ *Eindelijk is ook hoofdbaas Edwin opgelucht en tevreden, want in deze Power Unlimited staat na lang wachten een uitgebreide review van Command & Conquer en nu kan hij dus ook thuis aan de slag met deze opvolger van Dune 2. Zeker nooit in het leger geweest...*

Effe opletten

Ik heb ontdekt waarom Power Unlimited duurder is geworden. Een voorbeeld: De PU-redactie kocht een Sega Saturn voor f1150, terwijl hij voor f1030 (inclusief btw) bij de Makro ligt. Dus in het vervolg even opletten en goed kijken waar de spelcomputers het goedkoopst zijn. Dan kan ook de prijs

POST

van Power Unlimited weer naar beneden.
Geert-Hinke Addink, Breukelen.

■ *We lachen ons suf! Natuurlijk kopen wij geen Saturn bij de Makro; omdat we geen pasje hebben, sufferd! Trouwens, de prijs van Power Unlimited hoog? Waar vind je tegenwoordig nog voor f 6,95 zoveel nuttige, goed geschreven, intelligente, humoristische en deskundige info over games? Nergens! Nu jij weer....*


Pieter Amsterdam
Hindeloopen


Ruben Janssen
Nijmegen

Van Mars

Hierbij richt ik mij aan alle PU-lezers die ook de brief van Maarten uit Ternat hebben gelezen. Tof idee, dat Mortal Zwembad gedoe! Net een dag nadat de Power Unlimited van September was uitgekomen, ben ik met broederlief naar het zwembad geweest om een Mortal Zwembad-gevecht te houden. En wat dacht je? Iedereen stond ons aan te gapen alsof we van Mars kwamen! Niet gek natuurlijk als je er kreten als 'tjakka' en 'hajie' bij maakt. O ja, nog even dit, voer nooit een verzuipebility uit in te ondiep water. Pleisters en verband worden met de dag duurder.
Renate Vörös, Enschede.

■ *Maar wie heeft er nou gewonnen? Jij of je broertje?*

YO! KUNST


Herbert Rolden
Bedum

Power Rangers

Wanneer komt Power Rangers The Movie voor de MegaDrive uit?
Ronald van Putten, Ridderkerk.

■ *Half november, roept firma Sega vol vertrouwen. Als dit klopt, lees je in de volgende Power Unlimited een review van Power Rangers The Mietjes, sorry, Movie.*



David Storm
Tilburg


Robert v.d. Poel
Maartensdijk

NIEUWS!

Win een flipperkast met DIGITAL PINBALL

Op pagina 66 van deze Power Unlimited kun je alles lezen over Digital Pinball, een gloednieuw, en volgens Bas uitstekend flipperspel voor de Saturn. Om lekker veel kabaal rond de release van dit spel te schoppen, heeft Sega een Europese Digital Pinball-wedstrijd georganiseerd. De hoofdprijs is niet misselijk, want wie wil er nu niet zo'n gave Batman Forever flipperkast op z'n kamer hebben staan?

Wat moet je doen? Simpel, speel de Gladiators kast op Digital Pinball voor de Saturn en fotografeer je hoogste score. Stuur die foto voor 20 november naar Power Unlimited,
Postbus 9805 1006 AM Amsterdam.
De hoogste Gladiators-scores gaan naar Sega NL en vervolgens naar Sega Europa. Heb jij uiteindelijk de allerhoogste score, dan wordt de Batman-flipperkast hoogstpersoonlijk bij jou afgeleverd. De tien hoogste scores voor Nederland worden in ieder geval beloond met een Saturn t-shirt.



Fotografeer je topscore op de Digitall Pinball-kast Gladiators.



De hoofdprijs: Batman Forever flipperkast.

APOLLO 13: ALS EEN RAKET

Half oktober is Apollo 13 in Nederland in première gegaan en het ziet er naar uit dat de film hier net zo'n succes zal worden als hij in Amerika al is geweest. Even een stukkie geschiedenis. In de nacht van 13 april 1970, meer dan 327.929 kilometer verwijderd van de aarde, rapporteert de bemanning van de Apollo 13 een ernstig probleem. Na een explosie in de raket, is de crew een belangrijk deel van de zuurstofvoorraad kwijtgeraakt en begint er een race tegen de klok om weer heelhuids naar aarde terug te keren. Na het grote succes van Apollo 11 lijkt de missie van nummer 13 uit te monden in een nachtmerrie.
Over deze waargebeurde space-thriller heeft Universal nu een prachtige en bloedstollende film gemaakt. Bovendien is er kort geleden ook een CD-ROM verschenen vol met achtergrondinformatie over deze vlucht, NASA, de geschiedenis en toekomst van de ruimtevaart (meer info: Homesoft, telefoon 023-311241).

PRIJSVRAAG

In samenwerking met United International Pictures organiseren we een speciale Apollo 13 prijsvraag. De vraag is: Wie speelt de (hoofd)rol van astronaut Jim Lovell in Apollo 13? Zet het antwoord op een briefkaart en stuur die voor 20 november naar Power Unlimited, Postbus 9805 1006 AM Amsterdam. Onder de inzenders trekken we winnaars voor de volgende prijzen: Hoofdprijs: Een origineel Apollo 13 jack, tweede prijs: de Apollo 13 CD-ROM en tien troostpakketten (met soundtrack, pin, patch en pen).


Jim Lovell wordt gespeeld door...?



3DO GOEDKOPER

Goed nieuws voor aankomende 3DO-kopers. Onder druk van de hevige concurrentie is met ingang van september de prijs van de Goldstar 3DO machine van f 879,- gezakt naar f 749,- (inclusief FIFA Soccer). Je kunt nu snel naar de winkel rennen òf meedoen met onze grote 3DO-wedstrijd op pagina 59.

NIEUWS!

Winnaars THEME PARK *wedstrijd*

In het septembernummer van Power Unlimited kon je een toegangskaartje voor Walibi of het spel Theme Park voor de SNES winnen door een antwoord te geven op de vraag aan welk meer Walibi nu eigenlijk ligt. Het goede antwoord luidt natuurlijk 'Veluwemeer'.
De kaartjes gaan naar Herman Timmer, Wladimir Nicolaas, Richard Bremer, Elliott Houssart, Erik Hagen, Laurens Oling, Dennis van Dinter, Berry van Empelen, Paul Nijweide, Beer Meijlink, Bart v.d. Laar, Kevin Anderson, Django Heimgartner, Joey Haakman, Anil Kalika, Rick Uitslag, Peter van Houwelingen, Bas Bekking, Yoeri Joosen en Thomas Krijnen.
De Theme Park-games gaan naar Jelle de Smedt, Thomas Kooiker, Boy Ligtenberg, Achmed Moujid en Florijn Cleverens. Alle winnaars krijgen hun prijs binnenkort in de bus.

GRATIS GAMES 95

Op pagina 52 en 53 gaat Ben uitgebreid in op de mogelijkheden die het nieuwe besturingssysteem Windows 95 de gamer biedt. Daarbij mag natuurlijk een korte bespreking van de gratis meegeleverde spellen niet ontbreken. Bij deze.



HOVER

De versie die wij binnenkregen, de Nederlandstalige CD-ROM versie van Win 95, bevatte twee gratis games: Hover en Hartenjagen. Bij Hover gaat het erom vlaggen van de computertegenstander te veroveren voordat die de vlaggen van de speler heeft veroverd. Het is een 3D-game waarbij het grootste verschil met de meeste andere 3D-games is dat er niet in geschoten wordt. Aanwezige tegenstanders moeten namelijk weggebotst worden, eenvoudig door vanuit de juiste richting keihard op de tegenstander in te rijden. Geen onaardig spel, hoewel wij na de tiende botsing best wat vuurkracht konden gebruiken; die botsdingen zijn namelijk niet stuk te krijgen.

HARTENJAGEN

De tweede gratis game is een online meerspeler-versie van het aloude kaartspel Hartenjagen. Afgezien van de kwestie dat kaartspellen in het echt vaak stukken leuker zijn dan op een beeldscherm, zit er een ander nadeel aan dit spel: je kunt het alleen spelen door in te loggen op het Microsoft Netwerk. Daaruit volgt gelijk het derde nadeel van MS Hartenjagen: met echte kaarten is het een stuk goedkoper.

PLUS PACK

Tegelijk met Win 95 ontvingen we een Microsoft Plus Pack. Op deze CD staat een 'Intelligent System Agent' (die automatisch allerlei onderhoudsklusjes kan uitvoeren), een 'Compression Agent' (die schijfruimte vrijmaakt door bestanden samen te persen), Internet Software (inclusief Internet Explorer, waarmee allerlei plaatsen op het Net bekeken kunnen worden) en zowaar een game: 3D Pinball. Het bijzondere hiervan is niet zozeer de 3D (wij zien eigenlijk nauwelijks verschil met een 2D-flipperkast), maar vooral het feit dat dit een van de weinige digitale PC-flipperkasten is waarbij de hele kast in één keer te zien is. Niet echt spectaculair vernieuwend dus, maar wel altijd meegenomen.

PC IN DE HOEK

De moderne PC's blinken niet bepaald uit in schoonheid. Het zijn eigenlijk maar lelijke, logge bakken en vaak staan ze nog in de weg ook. Firma Packard Bell heeft daar wat op gevonden. Hun nieuwe Corner PC kun je op de hoek van je bureau zetten en neemt daardoor minder ruimte in beslag.

TV OP DE PC

De Corner PC, een pentium-machine die in verschillende configuraties leverbaar is, heeft nog meer verrassingen in petto. Als je wilt, kun je ook de antennekabel op de computer aansluiten. Daarna kun je, met de door Packard Bell ontwikkelde software, op de PC naar de radio luisteren en tv kijken. Wil je 'm met modem hebben, dan is de Corner PC ook als antwoordapparaat te gebruiken. De machine is zelfs uitgerust met een heuse afstandsbediening.
Naast een fikse serie serieuze software, krijg je bij aanschaf ook een aantal games 'cadeau' (Descent, Virtual Pool, Virtua Chess, Bridge, Checkers en het Microsoft Entertainment Pack). Meer weten? Bel dan met Packard Bell, Wijchen, telefoon 08894-89945.


Past precies in de hoek.


De afstandsbediening van de Corner PC.



MICROPROSE OPNIEUW IN Formule 1



Virtual Karts.

Het Formule 1-seizoen is bijna ten einde, maar voor de amateur coureur gaat het echte werk nu pas beginnen, want binnenkort brengt Microprose de langverwachte opvolger van Formula One Grand Prix uit. Deze zeer realistische race-sim heeft nu nog mooiere graphics gekregen en het racen lijkt nu nog meer op het echte werk. Bovendien werkt dezelfde firma ook aan Grand Prix Manager, eveneens een PC-spel maar in plaats van racen gaat het nu om het runnen van een succesvol F1-team (kopen van coureurs, bouwen van snelle wagens, vinden van sponsors, etc.). Als alles goed gaat, kun je je eigen opgezette team ook in Formula One Grand Prix 2 gebruiken. Durf je het grote mannenwerk nog niet aan, dan kun je nog altijd beginnen in het gloednieuwe Virtual Karts van Microprose. Wie weet krijg je bij snelle tijden dan vanzelf een F1-contract aangeboden.


Run je eigen F1-stal in Grand Prix Manager.



Formula One Grand Prix 2.

na DOOM komt QUAKE

ID Software, de makers van Doom, zijn op dit moment als een razende aan het werk met Quake, de langverwachte opvolger van Doom 2. Er is nog geen releasedatum genoemd, maar dat Quake een succes wordt, lijkt nu al zeker. De graphics zijn nog beter, zo zullen je (uit polygonen opgebouwde) tegenstanders nu echt 3D-vormen aannemen. Voor de geluidseffecten is Trent Reznor van Nine Inch Nails ingehuurd. In tegenstelling tot Doom 2, zal er van Quake gewoon weer een shareware-versie verschijnen.

HEXEN

Van hetzelfde softwarehuis verschijnt in oktober Hexen, de opvolger van Heretic, met nog meer wapens, gruwelijke tegenstanders en magische trucs (naast kippen, kun je je ergste vijanden nu ook in varkens veranderen!). Er valt te kiezen uit drie verschillende hoofdpersonen en er is nu ook een soort van monsterlijke beschermengel ingebouwd, die op commando al het vuile werk (kill, kill, kill) opknapt. Een spel voor gamers met gevoel voor humor, stalen zenuwen en een sterke maag. Je bent gewaarschuwd.



RAMBO als playmate

Rambo op de PlayStation? De Britse tak van producent Telstar komt eind oktober met Lone Soldier, een fraaie shoot'm up over een, jawel, eenzame soldaat die in z'n eentje hele legers moet verslaan. Het principe is even simpel als bekend; je 'bestuurt' Rambo met de controller, knalt ondertussen op alles wat beweegt en pikt tussen neus en lippen de nodige wapens, munitie en verbanddozen op en je ploegt zo van level naar level. Niet echt origineel dus, maar wel met erg mooie graphics. Hier hoor je nog meer van!





RAYMAN

Nu beschikbaar op uw PlayStation en weldra op de Sega Saturn en ook op CD ROM!





Roken.
Dood-
& dood-
zonde.

WIL JE MEER INFORMATIE OVER DE JONGERENCAMPAGNE 'ROKEN. WAAROM ZOU JE',
BEL DAN DE STICHTING VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN, 06-350 120 25 (50 CT P/M)



IN DE ARCADE

Kip is geen Eitje



In Amerika is alles groter, heftiger en intenser. De arcades zijn geen uitzondering op die regel. In New York, de stad der steden, zijn de speelhallen een trekpleister voor enerzijds het schuim van de samenleving en anderzijds kantoorklerken en schooljongens.

ECHTE MANNEN

De meest befaamde arcades zijn te vinden in het Aziatische gedeelte van de stad, ChinaTown. Hier spelen de lokale grandmasters Mortal Kombat 3 en Killer Instinct terwijl ze hun lunch verorberen. Dat zijn daar trouwens, in tegenstelling tot hier, niet de meest populaire spelletjes. Echte mannen (sorry dames maar de arcade blijft toch een mannenwereld) spelen hier de Neo Geo spellen Samurai Shodown 2 en World Heroes 3.

VERNEDERING

Tijdens mijn bivak in een van de wat obscurdere arcades stuitte ik op een uniek spel. Het combineerde als geen andere kast traditionele spelprincipes met de moderne technologie. In de kast, die de afmeting had van een forse ijskast, zat in plaats van een intelligente chip waar tegen je normaal de strijd aangaat, een kloeke, levende kip. De kicksaus van het spel was om deze gevederde dame te verslaan in een potje boter, kaas en eieren. "Een makkie", hoor ik je denken. Nou vergeet het maar deze kip was geen eitje. Het ene muntstuk na het andere verdween in de gleuf maar een overwinning bleef uit. Dit stukje pluimvee was duidelijk een grootmeesteres in het boter, kaas en eieren gebeuren. Ik vloekte, ik tierde en ik spuwde op het glas dat mij scheidde van deze moddervette kakel-tante, maar het kon allemaal niet voorkomen dat ik de ene vernedering na de andere moest incasseren. Anderhalf uur later en zo'n dertig dollar lichter was het mij nog steeds niet gelukt om dat kreng ook maar één keer te verslaan.

KIP IK HEB JE!

Ik was inmiddels omringd door een kleine menigte van vuil lachende Aziatische schoolkinderen. Klaarblijkelijk was ik niet de eerste toerist die de intelligentie van de kip onderschat had.
Tijd om van strategie te veranderen en een staaltje psychologische oorlogsvoering in de strijd te gooien. Om mijn frustratie enigszins af te reageren en het beest even op haar plaats te wijzen, heb ik een van haar gegrilde soortgenoten luid smakkend voor de ogen van dit tokkende mormel opgepeuzeld. Absoluut het beste kippetje dat ik ooit heb gegeten. Tevreden verliet ik ChinaTown. Wat een spel! Ik kan niet wachten totdat het voor de home consoles uitkomt.

KEES



BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJØRN
Normaal staat een 'bug' voor een foutje in een computerprogramma, maar met deze Bug is helemaal niks fout. Bjørn gaat 3D.
SPEL VAN DE MAAND: Bug (Saturn)

KEES
Het is weer zover! Kees is in de derde Mortal-hemel en strooit weer flink met hoge cijfers.
SPEL VAN DE MAAND:
Mortal Kombat 3 (SNES & MegaDrive)

MICHAEL
De meest wilde geluiden kwamen uit het PU-testlab. Een nieuwe beat'm up? Nee! Michael verslaat Andreas met Micro Machines! Of was het nu andersom?
SPEL VAN DE MAAND:
Micro Machines '96 (MegaDrive)

LAURA
"Kijk vooral niet in de spiegels," riep Laura met een onheilspellende toon. "Er rust een eeuwen-oude vloek op de redactie!" Bestaat er een anti-griezeltherapie voor redacteuren?
SPEL VAN DE MAAND: Phantasmagoria (PC)

DAVID
David nadert het uur van de waarheid; in de volgende Power Unlimited vind je zijn inter-actieve primeur!
SPEL VAN DE MAAND: "Sorry, geen tijd."

THOMAS
Eindelijk een race-spel waarmee Thomas betere tijden zet dan Ed. (Krijg ik nu die fles wijn van je, Thomas?)
SPEL VAN DE MAAND: Wipeout (PlayStation)

BAS
De ballen van Bas zijn van glimmend metaal. He's a pinball wizard...
SPEL VAN DE MAAND: Digital Pinball (Saturn)

BEN
Heers en verdeel, lach en bewonder, Command en Conquer.
SPEL VAN DE MAAND:
Command & Conquer (PC)

ANDREAS
Andreas had er zin in deze maand. Lees zijn review van Urban Strike. Geweldig, Mike!
SPEL VAN DE MAAND:
Chrono Trigger (SNES)

ED
Geen zorgen, zijn Twingootje is nog heel.
SPEL VAN DE MAAND:
Destruction Derby (PlayStation)



DE BEKENTENISSEN VAN:

ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Als mijn haar maar goed zit!'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Destruction Derby, net een haartje beter dan Wipeout.'

SUPER BABE:
'Sugar Lee Hooper.'

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
'M'n haren uit m'n hoofd trekken als ik verlies.'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKERMAKEN VOOR:
'Haring.'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Laten we elkaar niet meer in de haren vliegen.'

HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Outrunners (en Dirt Racer FX is geen haar beter).'

DE BESTE CD ALLER TIJDEN:
'De musical Hair.'

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Haribo's.'

GOT IT, SEEN IT, TRIED IT:
'De kapper.'

GROOTSTE AMBITIE:
'Dat leg ik nog wel eens haarfijn uit in mijn column.'

GROOTSTE HEKEL AAN:
'De haarballen van mijn poezen.'

FAMOUS LAST WORDS:
'Ober, er zit een haar in mijn soep.'

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en kadootjes naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

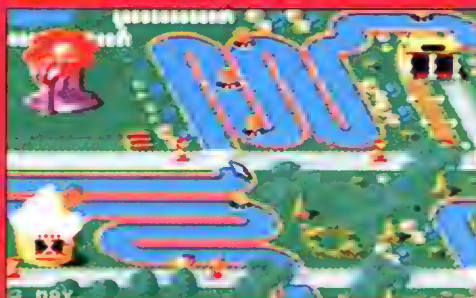
POWER UNLIMITED'S GAMES top-10

NINTENDO POWER top-10



1. (-) Killer Instinct (SNES)
2. (7) The Lion King (SNES)
3. (-) Primal Rage (SNES)
4. (4) Obelix (SNES)
5. (1) Donkey Kong Land (Game Boy)
6. (10) Super Mario Kart (SNES)
7. (3) Obelix (Game Boy)
8. (-) Illusion Of Time (SNES)
9. (-) Batman Forever (SNES)
10. (-) Castlevania 5 (SNES)

SEGA POWER top-10



1. (2) Theme Park (MegaDrive)
2. (-) Primal Rage (MegaDrive)
3. (-) Daytona USA (Saturn)
4. (1) FIFA Soccer (MegaDrive)
5. (-) Batman Forever (MegaDrive)
6. (5) Road Rash 3 (MegaDrive)
7. (4) The Lion King (MegaDrive)
8. (-) Victory Goal (MegaDrive)
9. (6) Roadrunner Desert Demolition (MegaDrive)
10. (-) Allstar Icehockey (MegaDrive)

PC POWER top-10



1. (2) Full Throttle
2. (1) Star Trek TNG, A Final Unity
3. (-) Phantasmagoria
4. (-) Command & Conquer
5. (-) Apache Longbow
6. (3) Space Quest 6
7. (6) Dark Forces
8. (-) Mechwarrior 2
9. (9) Dungeon Master II
10. (-) SimTower

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Dixons

computercollectief
computerboeken- & softwaredistributie

VROOM & DREESMANN

HOMESOFT

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES

Killer Instinct (oktober)	9
Super Turrican 2 (september)	8,9
Super Mario World 2 (oktober)	8,7
Kuifje In Tibet (oktober)	8,7
The Mask (oktober)	8,6
Soccer Shootout (september)	8,5
Addams Family Values (juli/augustus)	8,5
Earthbound (september)	8,3
Loony Tunes Basketball (juli/augustus)	8,3
Mr. Tuff (september)	8
Batman Forever (oktober)	8

MEGADRIVE

Comix Zone (oktober)	9
Primal Rage (september)	8,3
Vector Man (oktober)	8,2

SATURN

Virtua Fighter (juli/augustus)	9,2
Shin Shinobi Den (oktober)	9,1
Clockwork Knight (juli/augustus)	8,9
Myst (oktober)	8,7
Daytona USA (juli/augustus)	8,5
Victory Goal (juli/augustus)	8,3
Panzer Dragoon (juli/augustus)	8
Pebble Beach Golf (juli/augustus)	8

PC CD-ROM

Full Throttle (juli/augustus)	9
Lemmings 3D (oktober)	9
Mechwarrior 2 (oktober)	8,5
Virtual Pool (september)	8,5
Super Street Fighter II Turbo (september)	8,5
FX Fighter (september)	8,5
Burried In Time (oktober)	8,3
Star Trek, A Final Unity (oktober)	8,3
Ultimate Doom (september)	8,3
Flight Unlimited (september)	8
Slipstream 5000 (september)	8
Terminal Velocity (juli/augustus)	8
SimTower (juli/augustus)	8
Last Bounty Hunter (oktober)	8
A4 Networks (oktober)	8

PLAYSTATION

Tekken (september)	10
Toshinden (september)	9,2
Philosoma (oktober)	9
Motor Toon G.P. (september)	8,6
Ridge Racer (september)	8,4

3DO

Gex (oktober)	8,3

REVIEW

MORTAL K

De afgelopen weken werden we gek gebeld door jullie. Eén vraag brandde op ieders lippen: "wanneer komt MK 3 eindelijk uit?" Nu, hier is ie dan. Natuurlijk was het aan Kees om aan de slag te gaan met de populairste beat'm up aller tijden. Alleen... hij leek aanvankelijk helemaal niet zo enthousiast. Leg dat maar eens uit aan de lezers Kees.



Orthopedische behandeling van Dr.Kabal.

POWER TIP

Arcade Codes





VERGISSING

Ik heb gezondigd. Weliswaar alleen in mijn hoofd maar toch, ik heb gezondigd. Na het spelen van Tekken en Virtua Fighter was ik een beetje van mijn geloof afgevallen. Ik zwoerde niet meer bij Mortal Kombat. Het traditionele spelletje MK2 voor het slapen gaan, liet ik steeds vaker schieten. Ik lachte Andreas uit omdat hij nog steeds met een Mortal Kombat petje rondliep. Voor mij waren de dagen van Liu Kang, Shang Tsung en Sub Zero geteld. Outta here like Betamax. Een uitvinding uit een grijs verleden. "Tekken dat is pas een spel!", schreeuwde ik dagelijks van de daken. Mortal kombat 3? Dat was in mijn ogen zoiets als Rocky 3; een slap aftreksel van het origineel.

Wel lieve kindertjes, pappa heeft zich vergist. Pappa heeft zich gruwelijk vergist. Mortal Kombat 3 veegt zijn kont af met al die andere zogenaamde vechtspelletjes. Dit is geen leuk, gezellig spelletje voor huisvrouwen en kleine broertjes. Mortal Kombat is een way of life; een secte, een code, een levensfilosofie, een religie. Net als de ninja's die Sub Zero willen kelen omdat hij hun gilde verlaten heeft. Er is geen ontsnappen aan! Eens een Mortal Kombat warrior dan blijf je het ook tot je dood!

DE SPELERS

Voor Mortal Kombat 3 zijn verschillende nieuwe characters in het leven geroepen. Eén daarvan is **Kurtis Stryker**, een SWAT-agent die voorzien is van het nieuwste 'state of the art' wapentuig maar ook niet schroomt om met een loden pijp je onderlichaam te bewerken. Kijk niet verbaasd als hij jouw uppercut beantwoordt met een atoombom.

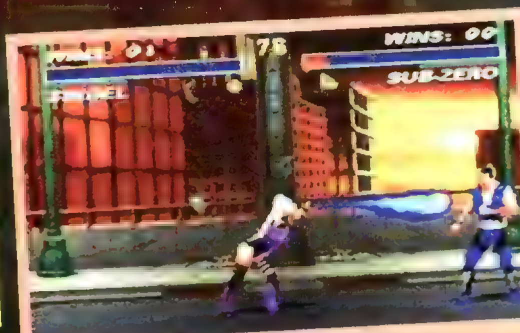
Kabal is een soort Tuskan Raider (remember Star Wars?) die eruit ziet als een chronische tbc-patiënt. Nadere inspectie leert dat dit één van de meest gevaarlijke characters van deze lichting is. Kabal's rush-attack doet zijn tegenstander zo'n vijf seconden lang rondtollen, hetgeen hem genoeg tijd geeft een vernietigend radarwerk uit de grond te doen toveren.

De robot-Ninja's, **Sektor en Cyrax**, hebben de plaats ingenomen van Scorpion en Reptile. Bewapend met hitte-zoekende raketten en digitale netwerken kunnen deze twee cyber-killers nog voor een hoop problemen zorgen.

Sheeva is een vrouwelijke versie van de mutanten-koning Goro. De dame heeft eveneens vier armen en houdt ervan haar tegenstanders de grond in te stampen. Een gevaarlijke klant.

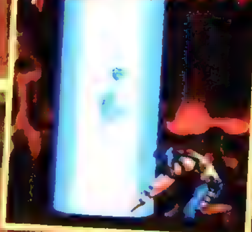


Sindel's zangkwaliteiten nagelen je aan de vloer.



Maar een frisse adem heeft ze wel.

Fatalities



Nightwolf's goddelijke interventie.



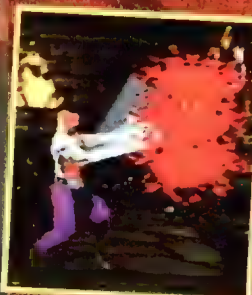
Ice Statue van Sub Zero.



Kabal sluit vriendschap.



Sonya's kiss of death.



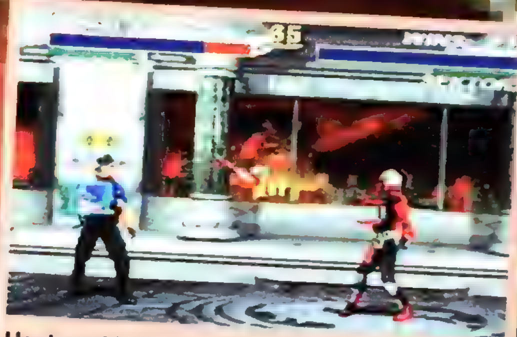
Super Slice van Jax.



Jax speelt de vriendschappelijke idioot.

KOMBAT





Heat-seeking missile cummin' at ya!



Cyrax dropt een granaat.

Net als de andere nieuwe dame **Sindel**, de bruid van topdog Shoa Kahn. Zij is vooral bedreven in het vechten in de lucht en zingt zo verschrikkelijk vals dat je van schrik aan de grond genageld staat.

Night Wolf vind ik persoonlijk een grote grap. Deze indiaan is bewapend met een denkbeeldige bijl en boog en heeft als meest gevaarlijke move een sukkelige rush-attack. Zijn fatality is wel de moeite waard; spirituele martelingen waar de honden geen brood van lusten.

Sub-Zero is nog steeds aanwezig maar is uit de Ninja-vakbond gestapt en is nu op de vlucht voor Cyrax en Sektor. Zijn alombekende gletsjerstromen komen nu ook van boven en hij is nu ook in staat om een ijs-replica van zichzelf te maken. Bravo!

Ook nog steeds in de roulatie, maar in een vernieuwde vorm, zijn **Jax, Kung Lau, Shang Tsung en Liu Kang**. Van het Mortal Kombat I team zijn **Sonya en Kano** vertegenwoordigd. **Shoa Khan** is trouwens nog steeds de absolute eindbaas. Maar voordat je aan hem toe bent, zal je je eerst langs het half man/half paard **Motaro** moeten werken. Geen pretje.

POWER TIP

Een hoop geheimen komen aan het licht door middel van de code-balk die, bij de two player mode, onder op het scherm verschijnt. Door de juiste iconen-combinatie in te toetsen, kun je een aantal verborgen characters spelen of in het donker vechten.

VERRASSINGEN

Mortal Kombat 3 zit vol nieuwe verrassingen. Naast de fatalities kun je nu ook eindelijk gebruik maken van de babalities (verander je tegenstander in een huilende koter), animalities (verander jezelf in een beschermde diersoort en vreet je tegenstander op) en de friendship (trakteer je tegenstander op een lekkere taart of een vrolijk dansje). Wil je eigenlijk niet te veel aandacht vestigen op het feit dat je gewonnen hebt dan kun je je tegenstander ook gewoon genade schenken. Koel huh?

TUSSEN DE RAILS

De pit is ook aanzienlijk dieper geworden. Op de bodem wachten nu geen vlijmscherpe spiesen maar een rad van vernietiging dat je binnen mum van tijd aan stukken scheurt. Als je op het metro-station vecht, kun je ook een unieke fatality uitvoeren. Wanneer je de juiste knoppen-combinatie uitgevoerd hebt, ren je razendsnel op je duizelende tegenstander af en geef je hem een enorme uppercut. Hij/zij vliegt vervolgens met een



Opzij, opzij, opzij, ik heb haast.



Van onderen!



Cyrax overtuigt Shang Tsung van de voordelen van het Internet.



Onder de hoef gelopen.

MORTAL KOMBAT 3



Sheeva verbrandt Liu Kang's borsthaar.



Scalperen, hoe ging dat ook alweer?

rotgang door het plafond om uiteindelijk aan de andere kant op de rails te landen waarna de metro richting Bullewijk keihard over de arme ziel dendert.

GEHEIMEN

Zoals we dat gewend zijn van Ed Boon, de geestelijke vader van Mortal Kombat, heeft hij nog lang niet al zijn troeven op tafel gelegd. In de komende weken zullen er ongetwijfeld verschillende mysteries ontrafeld worden. Vooralsnog heeft Boon de deur op een kier gezet en al een aantal geheimpjes verklapt.
Zo blijkt het mogelijk te zijn om wijlen Johny Cage te spelen. Wanneer je op de begraafplaats gevochten hebt en Finish Him verschijnt, ga dan voor het graf van Ed Boon staan en druk beneden, beneden, block en high punch. Cage zijn geest duikt nu in het lichaam van je tegenstander en zo krijg jij de kans hem nog een keer zijn graf in te schoppen. Ook Noob Saibot, Goro en Smoke schijnen verscholen te zitten in de coulissen van MK 3.

COMBINATIES

Een andere grote aanwinst zijn de combinaties. Alle vechters hebben een aantal combinaties van stoten, trappen en special moves die de levenskracht van de tegenstander in rap tempo opslurpen. Hierdoor is ook de close kombat weer een beetje interessant geworden.
Het enige minpunt vind ik Night Wolf. Een character dat eigenlijk niet op zijn plek is naast koele moordmachines als Kabal, Liu Kang en Sub Zero. Ik heb niets tegen indianen (oeps, ik bedoel 'native americans') maar deze knakker ziet er gewoon uit als een sukkel. Alsof Boon zijn inspiratie even een blokje om was toen hij de deze vogel creëerde. Een kniesoor die daar over struikelt. Eén sukkel kan mij er niet van weerhouden om Mortal Kombat 3 als briljant te bestempelen.



Vrouwen-dompteur Stryker.

Mortal Kombat 3 is de beste uitvinding sinds ritsen en gesneden brood. Beter dan MK 1 & 2 bij elkaar opgeteld. Vettere graphics, vetter geluid, meer moves, meer characters en een nog hoger wreedheid gehalte. Er zijn zo ongelofelijk veel combinaties, fatalities en characters verstopt dat je met geen mogelijkheid alles in één mensenleven kan ontdekken (behalve als je slim genoeg bent om Eeuwig Leven maandelijks te lezen). Een creatie die onmogelijk door mensen gemaakt kan zijn. Goddelijk.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	10

- ▲ Verborgen fatalities
- ▲ Combinaties
- ▲ Montero
- ▼ Drieknoppige controlpad is zwak

MEGADRIVE
Prijs: ƒ139,95 Bfr.ca.2520
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-250740

9.9

RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	10

- ▲ Smoke
- ▲ Arcade codes
- ▲ Animalities
- ▼ Night Wolf

SNES
Prijs: ƒ169.95 Bfr.ca.3060
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-250740

9.9


LUDI
GAMES


POW


POW






POW




T·HQ

VIRTUA FIGHTER

Na de arcade en de Saturn is Virtua Fighter nu ook op de Sega 32X te spelen. Spelen? Zei ik spelen? Fout! Virtua Fighter is bittere ernst. Het is keiharde full contact vechtaktie voor thuis.

GANZ LAU

Aan de hand van mijn favoriet; de chinese kok Lau, lopen we Virtua Fighter nog even door. Het eerste slachtoffer is de beach-bink Jacky. Het doet mij altijd veel genoegen om dit soort gesjeesde slijmballen genadeloos af te tuigen. Lekker even warmdraaien en de eerste dosis agressie lozen.
Numero duo, Jeffry, is eveneens prettig sparmateriaal. Hij geeft een beetje weerstand en kan lekker incasseren. Jammer genoeg voor hem weerhoudt dat mij er niet van om zijn botten aan splinters te schoppen.
De volgende kandidaat is een genot voor het oog. Sarah is een kippetje dat uit een of andere ruige disco is weggelopen. Ze spartelt in het begin een beetje tegen maar weet al snel haar plaats.

DODE CAVIA

Next up Kage. Kage? Toch geen familie van Johnny? Moet haast wel want deze ninja stelt geen hol voor. Een beetje rondspringen in je blauwe pyjama maakt mij niet bang. Oké hij heeft een gevaarlijke veeg en een paar venijnige flying kicks maar hij is never nooit niet een match voor Le Big Mack Lau.
Na deze flapdrol komt het serieuzere werk. Pai is een jongedame die de stront uit alle poriën van je lichaam schopt. Snel vuistenwerk afgewisseld met zo nu en dan een flinke trap in de maagstreek helpen de jonge dame over het algemeen wel de ring uit.
De volgende klant, Wolf, is ook geen makkelijke. Hij is een gemene asshole met ijzeren vuisten en steenharde knieën die hij beide maar al te graag in je porum plant. Het enige wat mij hier redt, is mijn aangeboren vermogen om mensen ongenadig in hun rug te schoppen. De Wolf is namelijk zo traag als een dode cavia.

METALEN PASPOP

Zoals gebruikelijk bij de one on one beat'm up is er ook een mirrorwatch. Makkelijk is het nooit om jezelf tegen de vlakte te slaan. Maar als je niet van je eigen spiegelbeeld kan winnen dan heb je toch echt een probleem.
Hoewel, het echte probleem komt eigenlijk pas in de gedaante van Akira. Deze bloedblaar verdedigt zwaar en trakteert zo nu en dan op een paar stevige beuken. Effe bloed spugen en in de aanval. Veel bewegen en vooral geen fouten maken anders moet je de grootste grap sinds Jean Claude van Damme in Streetfighter missen.
De eindbaas, jouw beloning voor de uitputtende slachtpartij die je net achter je hebt, is een metalen paspop. Dural heet het ding. Dit stuk schroot moet maar liefst drie maal gevloerd worden voordat je weer verder kan met je normale leven.



Een beetje sparren met Jeffrey.



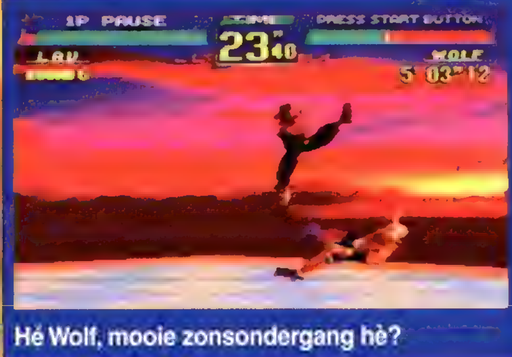
Die metalen paspop begint brutaal te worden.



Ik zal die gozer eens effe in z'n pyjama bijten.



Kom maar op Jacky, ik lust je Lau!



Hé Wolf, mooie zonsondergang hè?

POWER TIP

Ga vanuit liggende positie altijd gelijk in de aanval.

POWER TIP

Variatie in je aanval vloert iedereen.

RAPPORT

GRAPHICS	8.8
GELUID	9.0
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	8.8

▲ Speelt goddelijk

▲ Lau

▼

32X
Prijs: NNB
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.02152-86200

8.9

Virtua Fighter is de shit. Bij iedere beuk proef je het bloed in je mond, wat kan een mens nog meer wensen? Virtua Fighter II? Wordt aan gewerkt!

KEES



DEMOLITION MAN


Bungeeee!



Vandalisme is zoooo kinderachtig.


Alles moet dood natuurlijk.


Stallone als aapje.


Bibliotheekpersoneel is grijs geworden van de spanning.

Terminator, Batman, Judge Dredd, allemaal opzij. Hier is Acclaim weer met de oude vertrouwde (gaaaaap) side-scrollende platform game. En deze keer is het de eer aan Sylvester Stallone om zich van leveltje naar leveltje te vechten in Demolition Man.

MAKKELIJKSTE WEG

Zoals gebruikelijk was er eerst een film en kon er daarna ook nog wel een spelletje vanaf. Dus we toveren de held van het witte doek om in een handvol pixels en klaar is Kees.
Ach ja, laten we nu ook maar een leuk verhaaltje verzinnen, iedereen is die film toch allang vergeten. Waarom zouden we moeilijk doen om de storyline van de movie aan te houden?

ACHTERGRONDJES

Even kijken of we nog wat leuke achtergrondjes in de kast hebben liggen, en ja hoor, hier is er nog eentje van een eng ondergronds rioolsysteem, die kunnen we wel gebruiken. En hier hebben we nog wel een geinige scène over een bibliotheek vol gegijzeld personeel, wat doet het ertoe dat de film daar niet over ging, daar kraait toch geen haan naar. Trouwens wat zie ik nu? De bibliotheek scène is helemaal niet side-scrollend. Hij is 3D van bovenaf, dat past er toch helemaal niet bij. Hoewel? Het zou ons een hoop werk besparen als we die er toch inpleuren, merken die kids niets van.

MOEILIJK

En zo begint het bekende verhaal: Agent gaat dood, agent wordt in de diepvries bewaard, toekomst is vredig. Boze gangster bedreigt wereld. Iedereen in paniek. De agent wordt ontdooid. Iedereen blij en wij spelen maar weer. En omdat ze bij Acclaim nu ook wel langzamerhand door krijgen, dat er misschien ietsje te veel side scrollende films-turn-game zijn en dat we ze inmiddels met onze ogen dicht, op ons hoofd staand kunnen spelen, terwijl we de krant lezen en de kattebak verschonen, hebben ze bedacht dat het leuk zou zijn om het spelletje heel moeilijk te maken.

MOEILIJK?

De directeur van Acclaim schreeuwde en tierde toen hij zag waarmee zijn programmeurs waren aangekomen. Dat het weer zo'n saai rotspelletje was zou hem een worst wezen, maar dat het moeilijk was, dat ging niet. Nadat hij zijn volledige staf had ontslagen ging hij zelf aan het werk met het handboek 'side scrolling action games voor dummies' en veranderde hij de hoeveelheid continues in oneindig. Op de zevende dag was hij klaar en hij zag dat het goed was. Hij stak een vette sigaar op en ging weer terug naar zijn lauweren om daarop te rusten tot de volgende aktiefilm uit zou komen. En drie keer raden wat voor soort spelletje Acclaim daarvan weet te brouwen.

POWER TIP

Hou de schietknop non-stop ingedrukt.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	7
ORIGINALITEIT	3
SPEELBAARHEID	5⁹

▲ Veel levels
▼ Cliché verhaal
▼ Oude look gameplay

Acclaim heeft weer eens baanbrekend werk afgeleverd. Let op: side scrolling platformpje, gaan, springen en schieten. Eindbaasje hier, eindbaasje daar. Extra levens en [illegible] in [illegible]. Levelje in, levelje uit. Trapje op, trappetje af. Spelletje aan, spelletje [illegible]. En [illegible] blijft ie.
ANDREAS

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2800
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-250721

5⁹



COMMAND


Even van de mooie omgeving genieten.

De opvolger van Dune 2 heet terecht niet Dune 3. Weliswaar is de basis game-engine dezelfde gebleven, maar voor het overige is er zoveel veranderd, en vooral verbeterd, dat het een compleet nieuw, bijzonder aantrekkelijk spel is geworden. 'Yes sir.'

YES, MADAME

Command en Conquer begint met een van de mooiste installatieprocedures die ik tot nu toe heb gezien. Het eerste wat de speler namelijk moet doen is informatie geven over de geluidskaart. Daarna klinken er aanwijzingen van een sexy vrouwestem, die vertelt waarop geklikt moet worden om de verdere installatie in goede banen te leiden. Niet dat zo'n installatie iets zegt over het spel zelf, maar een goed begin is natuurlijk nooit verkeerd.

ECHT INTERACTIEF

Fabrikant Westwood noemt Command & Conquer een 'interactief strategiespel met real time combat', en daarmee is geen woord te veel gezegd. De aanduiding interactief wordt waargemaakt dankzij de verbeterde Artificial Intelligence, oftewel Kunstmatige Intelligentie, van het programma. Het komt erop neer dat het programma leert van z'n fouten en van de successen van de speler. Daardoor zal de computer zelden twee keer dezelfde fout maken. De computer wijzigt z'n strategie op grond van de akties van de speler, wat de speler dwingt om op zijn beurt z'n strategie aan te passen aan die van de computer. Interactiever dan dat heeft niemand ooit een spel kunnen maken.

VN-DROMEN

Zoals gezegd is Command & Conquer een strategiespel. De strijd speelt zich af tussen twee partijen: de Global Defense Initiative (GDI) tegen de Brotherhood of NOD. De GDI is een militaire organisatie die zich ten doel heeft gesteld om de idealen van de Verenigde Naties uit te voeren en te verdedigen. Zoiets als een Snelle Reactie Macht, maar dan een die echt snel is, echt reageert en echt macht heeft. De GDI-ers zijn zogezegd de 'goeden' (en mogen daarom bijvoorbeeld niet op onschuldige burgers schieten).

KIES SLECHT

Tegenover de brave adelborsten en dienstplichtigen van de GDI staan de troepen van de Brotherhood of NOD. Dit zijn geharde terroristen die niet op een burgerslachtoffer meer of minder kijken. The NOD wil eigenlijk maar één ding: totale controle over de energiebronnen van de wereld. Ze zijn verbonden met bekende terreurbewegingen als de IRA, de Islamitische Jihad en de Rode Khmer. Militair gezien is de NOD gelijkwaardig aan de officiële legers van de GDI.
Heel aardig is dat de speler zelf kan bepalen aan welke kant hij vecht.


Huup huup, kanteltruuk.

SEARCH & DESTROY

Command & Conquer bestaat uit twee CD's. Dit was onder andere nodig in verband met de vele tussenfilmpjes waarop de speler wordt getrakteerd na een succesvolle missie. In totaal staan er zo'n veertig minuten aan film op de CD's. Voordeel van de filmpjes is dat ze het verhaal gaande houden, zodat de speler zich alleen om de aktie hoeft te bekommeren.
Aktie overigens die meteen bij aanvang van het spel in volle hevigheid losbrandt. De GDI begint met een

POWER TIP

Meer weten over Command & Conquer of Westwood? Check het internet-adres http://www.westwood.com


Aanval op een oogstmachine: pak ze waar het geld kost.



De nieuwe wintercollectie.

Nu nog een inzoom-mogelijkheid en het spel is perfect.

& CONQUER

invasie vanaf het water, waarbij er onmiddellijk korte metten gemaakt moet worden met de felle tegenstand van de NOD. De NOD begint met een overval op de dichtstbijzijnde GDI-basis, waarbij de terroristen op hun beurt stuiten op het felle verzet van de GDI-legers.

KLIKKEN IS BEVELEN

Alle gevechten vinden plaats in real time. Zodra de speler een opdracht geeft, wordt die meteen uitgevoerd. Kwestie van klikken op de man of machine die het moet doen, en klikken op het doel. Om er geen misverstanden over te laten bestaan voor wie een bepaalde order bedoeld is, reageert een eigen strijder altijd met de woorden 'yes sir', of 'awaiting orders sir.' Heeft een NOD'er een tank van de tegenpartij gemold, dan klinkt het braaf 'GDI-unit destroyed.'
Deze stemgeluiden zijn er niet alleen om het geheel wat multimedialer te maken. In het heetst van de strijd, wanneer het beeldscherm krioelt van de mannetjes en wagentjes, is het soms niet meer goed te zien waarop precies geklikt wordt. Dan komt een mondelinge bevestiging goed van pas.

NIET BIJ KOGELS ALLEEN

Men zou het door al het geweld bijna vergeten, maar er moet ook brood op de plank komen. Inderdaad, in de beste Dune-traditie moeten de strijdende partijen af en toe hun zwaarden omsmeden tot ploegen. In dit geval betekent het: de Stealth Fighters, Raptor Attack Cycles en vlammenwerpende tanks (er zijn nog veel meer gevechtsvoertuigen) inruilen voor zware landbouwvoertuigen waarmee het kostbare Tiberium geoogst kan worden. Met de opbrengst kunnen de wapenhandelaars betaald worden, want kopen op krediet is er in deze dodelijke business natuurlijk niet bij.

MULTI-CONQUER

Op verzoek van vele fans heeft fabrikant Westwood een multiplayer optie ingebouwd in het spel. Zodoende kan Command & Conquer ook via een modem of IPX-netwerk gespeeld worden. Hiervoor zijn speciale scenario's ontworpen die heel anders zijn dan die van het gewone spel.


Als ie maar geen onschuldige burgers raakt.



Ter land, ter zee en in de lucht.


Een terroristische aanval van NOD.


I roger that, Roger.


De Tiberium-oogst wordt binnengehaald.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁷
GELUID	9⁴
ORIGINALITEIT	8³
SPEELBAARHEID	9⁴

PC CD-ROM
ƒ 119,- Bfr. ca. 2160
Systeemeisen: 486 DX33, 8 Mb RAM, double speed CD-ROM speler, Soundblaster compatible geluidskaart. Voor modem/netwerk spel: 486-66, modem of IPX netwerk.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

Een wereldspel dat iedere aktie- en strategie-liefhebber in z'n verzameling zou moeten hebben. Ook aan de goede muziek is gedacht die varieert van rap, hiphop en house tot iets wat Westwood cyberpunk noemt. Maar genoeg hierover, ik moet dringend verder gaan met spelen...

9



KOP DICHT EN LUISTER, JIJ HEBT

2

MOGELIJKHEDEN

TAKE THE MONEY

EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED (ƒ 65,45) IS 11 GULDEN GOEDKOPER DAN KOPEN IN DE WINKEL EN WIJ DOEN ER NOG EENS 10 GULDEN XTRA BOVENOP!

VUL DE BON IN OP PAGINA 87

OR...

(KIJK OP PAGINA 86)

SEGA RALLY Championship '95

Na Ridge Racer en Daytona USA is opnieuw een race-beest uit de arcade naar de huiskamer gehaald. Sega Rally komt officieel pas eind van dit jaar uit op de Saturn maar wij mochten alvast een blik werpen op dit rally spektakel.



Opspattend grind op het droge desert-circuit.



POWER TIP De direct-view is niet alleen realistisch maar stuurt ook het lekkerst.

NIET AF

Even voor de goede orde; de versie van Sega Rally die we mochten bekijken, was nog lang niet af. Zo ontbrak bijvoorbeeld de championship mode, en kon ik de Toyota Celica en de Lancia Delta Intergrale niet alle circuits laten afwerken. Dat is ook de reden dat ik het geven van rapportcijfers nog even uitstel tot de volledige versie van dit spel beschikbaar is.

CIRCUITS

In de practice mode heb je de keuze uit drie circuits: Desert (easy), Forrest (medium) en Mountain (expert). De Toyota en de Lancia zijn er zowel in een automatische- als handgeschakelde (4-bak) uitvoering. In de championship mode komt er nog een vierde circuit bij (Lakeside) als je erin slaagt je hiervoor te kwalificeren. Natuurlijk is er nog veel meer achtergrondinformatie te geven maar dat komt allemaal wel als ik de definitieve versie bespreek. Voor nu: let's rally!

MONSTERS

Al vanaf het eerste moment is het duidelijk. De jongens van Sega die dit spel hebben ontwikkeld, weten van wanten. De Toyota en de Lancia zien er niet alleen prachtig uit maar gedragen zich als ware rally-monsters. Met een waanzinnige snelheid ros je door de fraai vormgegeven bossen en heuvels en omdat je weinig grip op de zanderige en soms modderige ondergrond hebt, kost het heel wat moeite alle PK's op de weg te houden. Het is een kwestie van voortdurend corrigeren om geen slachtoffers te maken onder het publiek dat zich langs het parcours bevindt.



BOCHTENWERK

Het bochtenwerk is subliem. Met vol gas duik je de bocht in en dan is het aan jou om je bolide met zo min mogelijk verlies aan snelheid weer het rechte eind op te krijgen. Neem je de bocht te krap dan knal je binnen de kortste keren tegen het hekwerk of een bergwand. Het is dus zaak om de bochten vanaf de buitenkant te benaderen en dan al tegensturend de naar buiten driftende en slippende auto zo snel mogelijk weer recht te trekken en neem maar van mij aan dat dat heel wat zweetdruppels kost.

REALISME

Zelden heb ik een spel gespeeld dat het racewerk zo realistisch weergeeft. Je voelt je auto als het ware onder je weggglijden en, in tegenstelling tot veel andere racespellen, kun je de wielen zien bewegen en dat geeft je werkelijk het gevoel dat jij aan het werk bent om die wagen zo optimaal mogelijk over het circuit te raggen.



POWER TIP Benader de bochten van buiten en stuur dan strak in.



Natuurlijk ontbreekt de tunnel niet.

Sega Rally is realisme ten top. Zelden heb ik een spel gespeeld dat mij zo duidelijk het gevoel gaf echt in een auto te zitten. Ik kan bijna niet wachten tot ik de volledige versie van dit spel in handen krijg.

ED





EARTHWOR

He's almost back! Het vervolg van Earthworm Jim, dat binnenkort klaar moet zijn, begint steeds meer vorm te krijgen. Volgens de makers moet deel 2 nog gekker, groter en gaver zijn dan zijn voorganger. Of dat mogelijk is? We zijn benieuwd. De preview-versie die ik mocht bekijken, was nog lang niet compleet maar wat ik te zien kreeg, loog er niet om.



Space-level is nog niet af maar ziet er veelbelovend uit.



Jim als boekenwurm.

Brickout spelen met een puppie.


Extra leven in onderwater flipperkast.



Jakkes, een eng poortje.



De achtbaan des doods.

GEEN PLATFORM

Eigenlijk is het woord platformspel niet helemaal van toepassing op Earthworm Jim 2 vooral omdat er niet echt sprake is van levels die je af moet werken. Het is meer een soort serie van grapjes en compleet gestoorde dingen dan een opsomming van levels. Weet je nog die koe die je moest lanceren in Earthworm Jim numero uno? Dat soort geintjes heb je nog meer bij zijn opvolger. Hoe daar een spel uit moet komen weet ik eigenlijk niet precies want de preview die ik kreeg heeft nog geen begin en geen einde.

PLATTE PUPPIES

Ik mag elk level kiezen uit een optiescherm (waar overigens ook andere hele leuke opties in zitten zoals onkwetsbaarheid). Het meest complete level is helemaal gestoord. Peter Puppy heeft een hobby die puppiestuiteren heet. Je mag met hem meedoen maar als je fouten maakt, word je verslonden door Peter Puppy.
Het spel gaat alsvolgt: aan de ene kant van het scherm staat een boze hond die jonge hondjes uit het raam smijt. Jouw taak is om met behulp van een zacht kussen de puppies door te stuiteren naar een trechter waardoor ze veilig in hun hondehok terecht komen.
Met verschillende knoppen kun je ingenieuze duikelingen maken en die heb je ook wel nodig want de puppies worden niet netjes op dezelfde plaats neergegooid maar ze komen op de meest onverwachte plekken naar beneden donderen. Soms heeft de boze hond zelfs het lef om zes of zeven puppies tegelijk te gooien. Alle puppies redden lukt dus nooit en dan vallen die kwetsbare schatjes als bloederige slagroomtaarten op de grond. Daar ziet Peter Puppy dus absoluut niet de humor van in en hij krijgt een woede aanval waarvan Jimmy duidelijk het slachtoffer is.

M JIM 2

FLIPPER-JIM

Nog een vreemd level is die waar Earthworm Jim in een onderwater-flipperkast terecht komt. Al zwemmend moet hij zich tussen de verschillende obstakels door manoeuvreren om met behulp van de stuiterblokken snelheid te krijgen. Als hij dan eindelijk weer vaste grond onder zijn voeten voelt, blijkt die grond te bestaan uit hamlappen, bloedworsten en saucijzebroodjes. Jukkie! Hete borden en goedkoop bestek vormen de obstakels van deze 'Level Ate'.

'Abstract Art', het laatste level, bestaat uit een vreemd draaiende massa van elektrische blauwe stroboscooplichten.

BRICKOUT

Hoewel Jim zelf natuurlijk de grootste held is, mag hij ook de rol van een andere held spelen: Peter Pan. Helaas is dit level nog lang niet af maar ik kreeg wel een aardig idee van hoe het eruit gaat zien. Jim vliegt op zijn eigen vertrouwde Jetbike hoog boven de bergen en de zee waar piratenschepen en grote vuurspuwende monsters hem naar het leven staan. Ook dit level moet nog verder uitgewerkt worden maar qua graphics ziet het er allemaal prachtig uit. Een ander, compleet absurd level, is Brickout. Met hetzelfde kussentje dat je gebruikt in het puppiestuiter-level, kun je het antieke spel Brickout spelen (je weet wel, dat spelletje waarbij je met een klein balletje een muur moet afbreken).

In deze preview-versie zie je nog niet wat de blokjes zijn maar krijgen ze in de definitieve versie de vorm van botjes.

KIPPE-SOEP

Diezelfde betrouwbare bron heeft het ook over een eindbaas die Chicken Head gaat heten. Een soort vliegende kippekop met een dodelijke zaklamp.

Ook schijnt het dat Earthworm Jim in deel 2 een nieuw hulpje heeft in de vorm van een snotkabel die uit zijn rugzak komt en waarmee Jim aan het plafond kan slingeren. Zijn oude zweep blijft natuurlijk maar daarmee kan hij, zoals in de eerste versie, alleen maar aan haken slingeren. Het allervreemdste is het Salamanderpak, waarmee Jim een level moet uitspelen in de stinkende ingewanden van een vreemd wezen.

Kortom, het zou me verbazen als Earthworm Jim 2 niet net zo'n succes wordt als z'n voorganger. Alle ingrediënten voor een nieuwe hit van de meest gestoorde worm ter wereld, lijken me zonder meer aanwezig.

Lekker ouderwets slingeren.

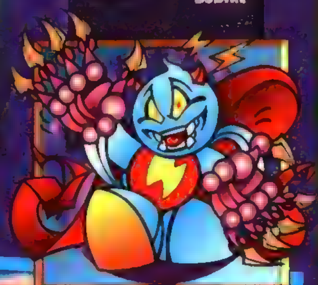
Laat nooit een puppie vallen.

Peter Puppy-level: vang de hondjes en stuiter ze naar de overkant.

Earthworm Jim 2 is Big Bad Trouble.

Hoewel ik een vroege versie van het spel heb bekeken, lijkt het me geen gedurfde uitspraak om te beweren dat Earthworm Jim 2 een topper gaat worden. Compleet geflipte levels met absurde opdrachten en krankzinnige eindbazen. De graphics zien er nog beter uit dan in deel 1 en de muziek is waanzinnig. Alles van Funk, Polka tot experimentele GabberJazz. Als de complete versie van Earthworm Jim 2 uitkomt (en dat is eind november), geef ik mijn definitieve eindoordeel.

BJØRN



SNES
Prijs: f 159,-
Fabrikant: Virgin
Tel. 030-416016

YOGHO YOGHO

Power Unlimited gaat commercieel! Nog niet eerder bespraken we een spel dat werd gedoneerd door een bekende yoghurtdrankfabrikant in samenwerking met een bekende grootgrutter. Let's go Yogho!

ZEGELS EN CODES

Soms snap ik die commerciëlen niet. Je zou denken dat die gasten graag veel spulletjes verkopen. Komen ze desondanks met een spel aanzetten dat alleen bij één supermarkt 'te koop' is. Yogho Yogho The Game is, of liever gezegd was, namelijk slechts verkrijgbaar bij de Albert Heijn, en dan nog alleen in ruil voor een aantal Yogho Yogho aktie-zegels en streepjescodes, zo heb ik mij laten vertellen. (Ik was er niet bij toen de aktie liep, want ik doe m'n boodschappen bij supermarkt X en ik drink alleen yoghurtdrankjes van merk Y). Toch zal ik op deze pagina het een en ander over dit spel vertellen, want het is niet eens zo'n slecht spel, en wie weet is het inmiddels ook op andere manieren verkrijgbaar.

POEZIE OF WAT?

Yogho Yogho is een platform dat uit twaalf onderdelen bestaat: zes levels waarop je bepaalde opdrachten moet uitvoeren (bijvoorbeeld vind de vlekken van de koe) en zes bonuslevels die er alleen toe dienen om zoveel mogelijk punten te scoren. Met deze punten kunnen eventueel verloren gegane levens worden terugverdiend. De uitleg over elk onderdeel wordt gegeven in de vorm van die rare rijmpjes die je vermoedelijk wel kent van de TV-reclame.

FLOPSPEL

Het platform onderscheidt zich verder feitelijk in niets van de meeste andere platforms, maar dat is niet echt een bezwaar; een mens heeft nu eenmaal op z'n tijd een nieuw platformpje nodig, en dan is deze even goed als elke andere.
De bediening is simpel en werkt goed. Naar keuze kan er met het toetsenbord of een gamepad gespeeld worden.
Misschien nog wel interessanter dan dat zijn de minimum-systeemeisen die voor dit spel gelden: een 286 met 1 Meg geheugen is al voldoende. Yogho Yogho beslaat slechts één floppie, en ook dat mag tegenwoordig bijzonder genoemd worden. Ik heb niet kunnen controleren of de snelheid van het spel op een 286 nog wel op een aanvaardbaar niveau ligt (m'n 286 heb ik al jaren geleden de deur uit gedaan) maar omdat er niet zo heel veel bewegingen op het scherm plaatsvinden, denk ik dat dat best zal meevallen.


Oma's in rolstoelen afmaken, is dat wel leuk?


Yogho in de uierboom.


Shit, m'n hengel vergeten.


Dit is vast geen zuivere Yogho.


Yoghoworld.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Nederlandstalig

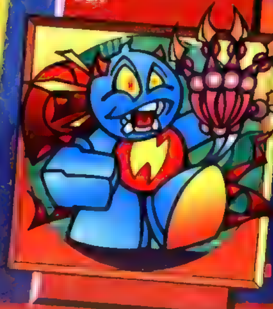
▲ Lage systeemeisen

▼ Geen save-mogelijkheid

PC
Systeemeisen: 286 PC, 1 Mb RAM, 3,5 Mb schijfruimte, VGA. Geluidskaart en gamepad aanbevolen
Fabrikant: Score Games
Voor meer informatie: Campina/Melkunie Consumentenservice
Tel. 040-162435

7

Een leuk platformpje dat geschikt is voor de meeste PC's. Van de reclame merk je in het spel zelf niet al te veel; je ziet eigenlijk alleen aan de yoghurtdrink powerups dat het hier gaat om een spel van een yoghurtdrink fabrikant. Bovendien is alles helemaal in het Nederlands.
BEN





In Destruction Derby speelt snelheid geen hoofdrol, sterker nog je krijgt niet eens te zien hoe hard je rijdt. Destruction Derby is dan ook geen gewoon race-spel, het is de grofste 'crash'm up' die ik ooit gezien heb. Buckle up... and sit tight!

TEGEN DE KLOK

Natuurlijk heb je in Destruction Derby de mogelijkheid om gewoon te proberen de snelste tijd neer te zetten. In de Time Trial race je in je eentje tegen de klok en in de Stock Car Race neem je het op tegen een twintigtal tegenstanders en is het, zoals gebruikelijk, de bedoeling als eerste de finishlijn te passeren. Niets mis mee natuurlijk, maar voor de meest spetterende aktie moeten we toch naar een andere mode overschakelen.

WRECKIN'

In de Wreckin' Race komt de liefhebber van het betere knal, beuk en crash-werk volledig aan z'n trekken. Als eerste eindigen in deze races is mooi meegenomen maar je scoort pas echt als je je tegenstanders zoveel mogelijk schade toebrengt. Linksboven op het scherm zie je hoeveel Race Points je hebt gescoord en die punten verzamel je door jouw auto zo hard mogelijk in die van je tegenstanders te rammen. Als het je lukt om ze een onvrijwillige slip van 90 graden of meer te laten maken, is het kassa! Lukt het je om een tegenstander een slip van 360 graden te laten maken dan scoor je bijvoorbeeld 10 punten en dat is evenveel als je krijgt wanneer je als eerste over de finish gaat!



Direct view op het City-circuit.



Roken is slecht voor de gezondheid.

DESTRUCTION

Als je dacht dat de Wreckin' Races ruig waren, dan moet je de Destruction Derby eens proberen! Op een rond terrein met tribunes er omheen vindt het ultieme beukwerk plaats. Je enige doel is om je tegenstanders uit te schakelen door hun auto tot schroot te rijden. Dat lijkt misschien simpel maar er wordt ook op jou geloerd! Voor je het weet heeft een of andere mafketel zijn auto in je zijportier gebeukt of sta je met een rokende motor aan de kant omdat je radiator frontaal is geraakt.

POWER TIP

Probeer je tegenstanders te raken ter hoogte van de achterwielen. De kans dat ze spinnen is dan groter en dat levert punten op.

DE WAGENS

Voordat je aan een 'race' begint, moet je eerst een keuze maken uit een van de drie beschikbare bolides. De 'Rookie' is de meest solide van de drie. In deze auto kun je wel een stootje hebben. Het sturen gaat echter wat minder strak en erg hard gaat ie ook niet. De 'Amateur' is mijn favoriet. Hij scoort op alle punten een dikke voldoende. De 'Pro' is rete-snel maar als je fors te pakken wordt genomen, blijft er van De Pro niet veel meer over dan een zielig rokend hoopje staal.

Bij het kiezen van de viewpoints zijn er vier mogelijkheden: In de auto of er steeds iets verder achter. De eerste optie stuurt het lekkerst maar je kunt absoluut niet zien wie tegen je aanknalt en je kunt het ook niet aan zien komen. De view het verste weg van de auto biedt het beste overzicht.



Hoezo rechts heeft voorrang?

DE CIRCUITS

Afgezien van de Demolition Derby zijn er vijf verschillende circuits te kiezen. Speedway speelt zich af op een ovalen baan zonder veel poespas. City Heat is een race door de stad en vraagt de nodige stuurmanskunst vanwege de scherpe bochten. Cross Over is heel



POWER TIP

Mocht je door meerdere tegenstanders in de mangel worden genomen en tegen de boarding geplet, zet 'm dan in z'n achteruit, die werkt fantastisch.

tion derby

RAPPORT

GRAPHICS	9^{7}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	9^{4}

- ▲ Graphics van hoog niveau
- ▲ Heftig, wreed, bloedstollend
- ▲ Niet voor watjes
- ▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

9^{5}

Als je Destruction Derby met z'n tweeën had kunnen spelen (zie ook de PowerTips) had dit spel nóg iets hoger gescoord. Het is het heftigste racespel dat ik ooit heb gezien. Er gebeurt zoveel tijdens de races dat je constant op het puntje van je stoel zit. Prachtige graphics, prima geluid, realistische gameplay, afwisselende circuits en vooral: aktie, aktie, aktie!!!!

ED

spectaculair omdat het een kruispunt heeft en dat verkeer van rechts voorrang krijgt, kun je wel vergeten.
Cactus Creek heeft maar liefst twee kruispunten en ook hier zijn ze vergeten stoplichten neer te zetten. Een crash-spektakel van jewelste.
Ocean Drive moet het vooral hebben van het fraaie uitzicht over de stranden en de wegversmallingen waar iedereen zich tegelijkertijd probeert doorheen te wurmen.

VIJF DIVISIES

In de championship mode krijg je alle vijf de circuits voor je kiezen plus de Destruction Derby als heerlijk toetje. Het deelnemersveld is opgedeeld in vijf divisies van vijf racers. Je start in de vijfde (laagste) divisie en jouw taak is om na de zes races als eerste in jouw afdeling te eindigen. Lukt dat, dan promoveer je naar de vierde divisie enz. Eindig je als laatste in je poule dan is degradatie onvermijdelijk. Zeer leuk extraatje is dat, als je in een andere divisie belandt, je ook nieuwe circuits krijgt (varianten op de basis-circuits) zoals nacht-circuits of parcoursen die je in tegengestelde richting moet afwerken.

GLAS-SPLINTERS

De graphics in Destruction Derby zijn fenomenaal. In Daytona USA kon je al op fraaie wijze zien dat je auto na een botsing schade had opgelopen maar in dit spel is het allemaal nog mooier in beeld gebracht. Hoe vaker je geraakt bent, hoe meer deuken in je auto en na enkele frontale dreunen begint het onder de motorkap steeds onheilspellender te roken. Ook zie je overal losse onderdelen liggen die na de crashes zijn achtergebleven en vliegen de glassplinters je letterlijk om de oren. Op de afbeelding van je auto in miniatuur rechtsonder kun je door middel van groene en rode blokjes zien welk deel van je auto de meeste schade heeft opgelopen.
Het geluid is ook dik in orde. Glasgerinkel, geschreeuw van geraakte tegenstanders en rauwe motorgeluiden; het draagt allemaal bij aan het gevoel dat je in het heftigste racespel bent beland dat ooit voor de huiskamer is uitgebracht.

POWER TIP

[illegible]

POWER TIP

Bij sommige bochten is het handig even het gas los te laten. Het sturen gaat dan scherper.

Zo te zien niet hun eerste botsing.

Gelukkig kun je zien waar de koplopers liggen.

De Destruction Derby is gewoon één grote chaos.

WIPE

Met Wipeout heeft Sony een flinke stap voorwaarts gedaan in de ontwikkeling van baanbrekende software voor de PlayStation. Graphics, besturing, geluid en gameplay, je weet niet wat je overkomt. Activate your PlayStation and wipe your nose! It's Wipeout time...

Get ready for some rock 'n roll.

Sterke maag

Het team van het Engelse Psygnosis, dat ruim een jaar geleden begon met de ontwikkeling van Wipeout, is geslaagd in z'n opzet. Het idee was om een spel te maken dat super snel zou zijn met veel 3D aktie. Als voorbeeld werd het spel Powerdrome genomen dat in het verleden was verschenen voor de 16-bitters Amiga van Commodore en ST van Atari. Wipeout zou natuurlijk veel beter en veel spectaculairder moeten en kunnen worden. Door de verbeterde technologie en kracht van de PlayStation werd Wipeout dan ook een uniek racespel waarbij alleen spelers met een sterke maag overeind zullen blijven.

Wat Wipeout als 3D spel zo speciaal maakt is de controle die de speler heeft over de anti-gravity machines. Over het algemeen moeten de ontwerpers van racegames een balans vinden tussen schitterende 3D graphics en de besturing van een spel. Hoe mooier en gecompliceerder de 3D effecten, hoe statischer en saaier de gameplay. Op de een of andere manier, vraag niet hoe, is Psygnosis erin geslaagd om deze twee belangrijke spelonderdelen op zo'n manier tot hun recht te laten komen dat na de eerste ronde van het Altima VII circuit in Canada, het kwijl al langs je mondhoeken begint te sijpelen.

Vipers

Wipeout is in basic een doodgewoon racespel met de opties voor een kampioenschap, een single race en een time trial. Er kan gekozen worden uit vier verschillende teams en elk team bestaat weer uit twee anti-gravity machines. Wat de verschillen tussen de teams en machines zijn is niet meteen duidelijk maar het zal wel te maken hebben met wendbaarheid en snelheid.
In totaal kan op zes circuits geracet worden.

Deze circuits genereren een soort anti-zwaartekracht veld waardoor de machines een paar meter boven de grond blijven zweven. Het klinkt allemaal niet zo spectaculair maar wacht maar tot de circuits op je scherm aan je voorbij flitsen en je probeert je Viper-achtige toestel (Battlestar Galactica weet je nog wel) door de scherpe bochten te manoeuvreren...

Wapens

De zes circuits van Wipeout zijn verdeeld over zes landen. Het kampioenschap begint op het circuit van Altima VII in Canada. Alleen de eerste drie van de race plaatsen zich voor de volgende wedstrijd op het circuit van Karbonis V in Japan. Misschien dat het je lukt om in Canada zonder het gebruik van powerups en wapens (bliksem, mijnen, (hitte-

Mooi voorbeeld van de race replay.

Deze voltreffer zal hem nog lang heugen.

Je kunt hier maar beter effe je hoofd intrekken.

Met volle vaart over een monumentale brug in Duitsland.

Enigszins uit balans maar met de turbo op volle kracht!

POWER TIP

Laat je in 't begin niet afschrikken als het niet lukt bij de eerste drie te eindigen. Wipeout is trainen, trainen en nog eens trainen.



zoekende)raketten) bij de eerste drie te eindigen. Verderop in het kampioenschap zal je echter alleen door behendig gebruik van deze fantastische Wipeout-extra's de volgende ronde kunnen halen.
Op het circuit liggen namelijk wapens waar je overheen moet vliegen voordat ze geïnstalleerd worden. Door met deze wapens de tegenstanders te raken, verliezen ze snelheid en kunnen ze met de nodige stuurmanskunst ingehaald worden. Ondertussen word je natuurlijk zelf ook beschoten maar daarvoor bestaat een intern waarschuwingssysteem. En ben je in het bezit van een schild dan heb je (even) niets te vrezen.

KLOVEN

Naast het arsenaal aan wapens kunnen per circuit ook een aantal powerups geïnstalleerd worden. Met deze boosters vlieg je in no-time langs de tegenstanders als je je machine tenminste onder controle kan houden. Een tweede manier om extra snelheid te krijgen, is door over de blauwe pijlen te vliegen die op elk circuit liggen. Vooral bij de enorme gaten en hoogteverschillen waar regelmatig overheen gesprongen moet worden, zijn deze boosters erg belangrijk. Haal je de sprong namelijk niet, dan wordt de machine door een vliegende robot uit de lucht geplukt en, als een soort tijdstraf, heel rustig en met alle tijd van de wereld naar de overkant gebracht. Ondertussen vliegen de andere machines aan alle kanten aan je voorbij.
Die kloven en afgronden die onderdeel uitmaken van elk circuit zijn overigens een fantastische ervaring om overheen te vliegen. Als in een achtbaan voel je je maag een kwartslag draaien en weer terug. Nogmaals, Wipeout is niet gemaakt voor mensen met een zwak gestel...

AIR-BRAKES

Het zit dus wel goed met de graphics en de besturing van Wipeout. Maar wat de besturing van de machines extra fijn maakt zijn de zogenaamde airbrakes, links en rechts. Deze werken alsof de handrem van een auto aangetrokken wordt. De Wipeout machines gaan bij het inzetten van zo'n airbrake een beetje schuin hangen waarna je door bijsturen en het opengooien van de brandstofkraan de meest scherpe bochten kan nemen. Vooral op de laatste vier circuits in Duitsland, Rusland, Verenigde Staten en Groenland zal je deze techniek nodig hebben. Het vergt enige oefening maar dat is het karakter van Wipeout: trainen tot je erbij neer valt, misschien eindig je dan nog wel eens een keer als eerste.

LINK-UP

Wipeout is een racespel dat in eerste instantie alleen gespeeld kan worden in een one-player mode. Een two-player mode zou teveel geheugen opeisen waardoor het spel langzamer en dus minder aantrekkelijk zou worden. Maar niet getreurd. Tijdens het programmeren van de software is echter wel een link-up optie geïnstalleerd. Met twee Wipeouts, twee PlayStations, twee monitoren kan er tegen elkaar gestreden worden. Het betekent wel een behoorlijke investering maar wie geld genoeg heeft om zelf een Playstation aan te schaffen, heeft misschien ook wel een vriend of kennis die dat ook wel wil doen. En zo niet, dan zijn ze altijd over te halen na het zien van zo'n verschrikkelijke knaller als Wipeout.

POWER TIP
Een manier om extra snelheid te krijgen, is door over de blauwe pijlen te vliegen die op elk circuit te vinden zijn.

POWER TIP
Deskundig gebruik van de airbrakes maakt het mogelijk zeer scherpe bochten te maken.

Ondanks de simpele structuur van het kampioenschap en het beperkte aantal circuits valt er weinig kritiek te leveren op Wipeout. Het is heel [illegible] maar ook [illegible] lijkste racespel dat ik ooit heb mogen spelen. De 3D effecten en de besturing zijn fenomenaal, begeleid door swingende sound tracks van Orbital, Leftfield en The Chemical Brothers. Een [illegible]!
THOMAS


Eén van de race-monsters in vogelvlucht.



After-burner aan en vol door de bocht!





Zelfs Groenland wordt door het race-circus aangedaan.



Hè, hè, eindelijk bij de eerste drie.

URBAN STRIKE

Hé Jack, hoe gaat het ermee? Prima Mike, en met jou? Faaaantasties Jack, want kijk eens wat ik hier heb! Oh Mike, wat is dat nou? Het lijkt wel een Nintendo-cartridge. Nou Jack, dat heb je goed gezien want het is ook een Nintendo-cartridge. Te gek Mike! Ja hè, Jack. Ongelofelijk!

NIETS VERANDERD HAHA

Maar wat doe je nu? Ga je hem zomaar in de console stoppen? Ja Jack, dat is precies wat ik ga doen, maar eerst ga ik je vertellen wat voor een ongelofelijke Nintendo-cartridge je krijgt. Doe het niet Mike! ...Ik doe het toch! Op deze cartridge staat namelijk een spelletje en dat is niet zomaar een spelletje. Nee? Nee Jack, dit spelletje heet Urban Strike. Wat ontzettend hartstikke leuk Mike. Ja, ik denk dat je kinderen het ook leuk zullen vinden. Het is namelijk het vervolg op Desert Strike en Jungle Strike. Ooooh, wat leuk, is dat niet het spelletje met die helikopter in de jungle? Ja precies, die bedoel ik. Hé te gek man. Maar Jack, moet je horen, weet je wat we allemaal verbeterd hebben aan deze versie? Nee, vertel op man, hahahaha! Hier Jack, let op, ik zal het je vertellen: helemaal niets! Wat, niets? hahaha, hoe bedoel je dat Mike? Bedoel je soms dat er helemaal niets verbeterd is? Precies, dat bedoel ik. Want bij de meeste spelletjes is het namelijk zo dat de tweede versie veel beter is dan de eerste en dat is nu juist zo speciaal aan dit produkt. Het is van precies dezelfde kwaliteit en je zou niet zeggen dat het in 1995 gemaakt. Kijk maar...

JUNGLE!

Oooooh, inderdaad: de graphics lijken wel tien jaar oud, wat ontzettend ongelofelijk te gek man! Ja, maar moet je horen, dat is nog niet alles. We hebben het Urban Strike genoemd en dat betekent dat het zich in een stad afspeelt, maar als je de cartridge in de console steekt, dan kan je pas lachen Jack! Hoe bedoel je dat Mike? Nou let maar eens op: nu steek ik de cartridge erin. Meestal gebruik ik daarvoor een witte badstoffen handdoek en een Nylon borsteltje hahaha. Oh hahaha, je maakt natuurlijk een grapje. Ja, hahaha, inderdaad. Maar let op: kijk hier Jack en vertel me eens wat je ziet! Hoe bedoel je Mike? Nou zeg eens waar dat grappige kleine helikoptertje overheen vliegt! Oh dat bedoel je Mike, maar... maar dat is ongelofelijk Mike! Hij vliegt over de Jungle!

Twee helikopters voor de prijs van één Jack.

POWER TIP
Gebruik de landkaart om extra brandstof te vinden.

En je krijgt een gratis kaartje.


Kijk ik schiet zo maar die brug kapot hahaha!


Nee, Mike, doe het niet!

Ongelofelijk Mike!


En hier kan je landen Jack!



▲ Helikopter
▲ Geen verbeteringen
▼ Geen veranderingen
▼ Geen fun

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Ludi Games
Tel. 0032-27352363

4^{5}

[illegible] vakantieboek! Mijn naam is [illegible] en dit was Amazing Unlimited! Tot de volgende maand.
ANDREAS



HAGANE


Springuuu! Potig Chinees restaurant schiet vuur.

Vroeger had je nog niet van die 3D rendermachines met hyperbolische turbographics en multi-processor polygoongebrabbel. We moesten het doen met simpele twee-dimensionale sprite-spelletjes. Maar vergeet niet dat ze toen ook fantastische platformspellen maakten! Shinobi, Castlevania, Turrican en... voeg Hagane maar rustig aan dat rijtje toe, als je de hitte tenminste aankunt.


Beginbaas level 2 in zijn eerste gedaante.

NINJA-MOVES

De aktie in Hagane begint gelijk als je de aanknop van de SNES hebt omgezet. In Stage 1-1 kun je meteen alle special moves uitproberen en zo veel mogelijk Powerups proberen te grijpen. Achterwaartse salto's dienen voor de verdediging, driedubbele radslagen, zwaarden, bommen, harpoenen en raketten dienen voor de aanval. En als al het andere faalt, dan ga je toch gewoon voor de ultieme, alles vernietigende Ninja-Move!

Als je Stage 1-2 hebt bereikt, ben je klaar voor het echte werk. Robotspinnen belagen je vanaf het plafond terwijl sluwe mechanische torren de vloer onveilig maken. Gebruik het harpoengeweer om aan het plafond te hangen en schiet de spinnen en vleermuizen. Pas wel op als je weer naar beneden springt!

ONT-PLOFFEN

Stage 1-3 heeft een aantal goede springoefeningen. Je moet hier voetje voor voetje bewegen want veel dodelijke vijanden bevinden zich buiten beeld! Hoewel het niet nodig is, moet je toch het hele parcours afleggen want in een eenzame bovenhoek is een extra energiepunt verstopt. Die zul je zeker nodig hebben!

Die energie is er overigens plenty in stage 1-4 maar daar moet je nu bij uit de buurt blijven! Terwijl je zo hard rent als je kunt, brokkelt de vloer steeds sneller onder je voeten vandaan. Dat zou nog wel te overzien zijn als er niet continu stukken vloer voor je zouden ontploffen!


Auw! Het wordt me te heet onder de voeten.

ROBO-NINJA

Heb je eindelijk het einde bereikt dan krijg je nog geen tijd om op adem te komen! Een vette eindbaas staat je al op te wachten en hij heeft hulp van een uit de kluiten gewassen robo-ninja! Ontwijk de armen door in de lucht koprollen te maken en gebruik het zwaard om je belager te verslaan. Overigens, de vijand lacht het hardst want na deze eindbaas krijg je een beginbaas in stage 2-1. Wel een eitje, want je hoeft alleen maar aan de zijkant te gaan staan en rakketjes op hem af te vuren. Als je die niet meer hebt dan kun je ook je zwaard gebruiken maar dan moet je wel uit de buurt blijven van die magische vlijmscherpe rotsblokken die uit de grond komen!


Beginbaas level 2 in zijn tweede gedaante.

POWER TIP

Blijf bij de eerste eindbaas aan de kant waar de arm niet gaat komen. Mep de tovenaar met je zwaard want dat geeft de meeste schade.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Vette aktie
▲ Pittige eindbazen
▲ Goede soundtrack
▼ Geen passwords

SNES
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atall Soft
Tel. 030-416016

8⁴

Hagane is vette aktie. Met vijf stages met substages en eindbazen zit je nog wel even in je stoel te hijgen de komende paar dagen. Passwords? Zijn er niet. Save Game? Forget it! Heb jij natuurlijk ook niet nodig. Met graphics en snoeiharde aktie als in Hagane heb je eigenlijk alleen maar een stille kamer en een vette TV nodig!

BJØRN



MICRO MA

Turbo Tournament

Welkom in het goed getrainde vlooiencircus van Micro Machines. Heb je genoeg van 3D en Vurtjuwal Riejellutie, dan mag je hier even op adem komen met een gezonde dosis no-nonsense gameplay. Micro Machines 2 is voor iedereen tussen de 8 en 88, waarbij ik wel een kanttekening moet plaatsen: mensen met hartklachten kunnen beter doorbladeren naar de sectie Eeuwig Leven.

THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES

BASIC

Micro Machines 2 is de opvolger van MM 1 (echt waar!). Helaas heb ik nooit mogen genieten van deze voorganger. Helaas, want bij het testen kwam ik erachter dat deze racer alles in zich heeft dat ik verwacht van een goede videogame. Om te beginnen zijn de controls uit simpel hout gesneden. Met andere woorden, hier hebben de programmeurs gewoon hun boerenverstand gebruikt. Gas geven doe je bij de MegaDrive met B en remmen met A. Sturen gebeurt (waar halen ze het vandaan?) met de D-pad.

Bij de PC uitvoering kun je met maximaal vier spelers tegelijk spelen. Twee spelers zijn aangewezen op het keyboard, waarbij ze zelf mogen kiezen welke knoppen voor acceleratie bestemd zijn en welke voor het remmen. Nog eens twee spelers gebruiken dan de joypads. Met z'n vieren tegelijk op de Mega-Drive kan ook met de zogenaamde J-Cart (joypad-cartridge).

REM VOOR DE JAM

De banen bestaan uit een samenraapsel van de meest ondenkbare hindernissen. Een gezellig gedekte ontbijttafel is daar een voorbeeld van. Als een stel vlooien vliegen de Micro Machines over tafel. Met piepende banden om de koffie heen, snel even remmen voor een neerstortende klodder jam. Snelheid winnen om via een donkerbruin getoast boterhammetje over een gloeiend hete bakplaatje heen te springen. De worstjes die hierop heerlijk liggen te sudderen, vormen een vleselijke barrière zodat je niet in de ochtendpap terechtkomt. Dit voorbeeld is er slechts eentje uit het uitgebreide Micro Machines arsenaal.

CONSTRUCTION KIT

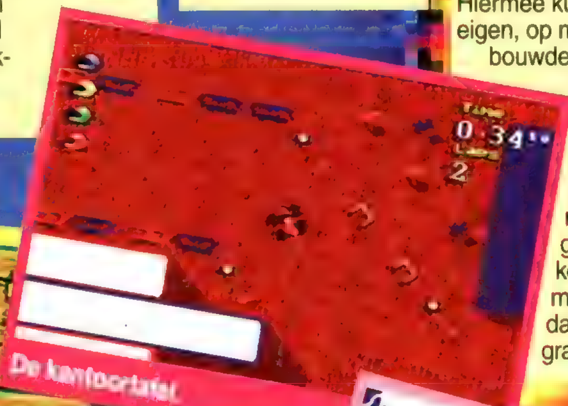
Er is dus duidelijk een overvloed aan banen, maar voor de rasechte rij-het-zelf-in-de-prakchauffeur is er de MM2 Construction Kit. Hiermee kun je je eigen, op maat gebouwde ontbijttafel zelf asfalteren. Je voegt er op een hele makkelijke manier je eigen obstakels toe, zeg maar gerust dat je je eigen graf moet graven. Je kunt natuurlijk ook gewoon een brok graniet in een bocht plaatsen.

Zo'n eigen amateuristisch parcours mag je dan een naam geven zodat je vrienden zich ook te pletter kunnen rijden. Op de PC save je een baan op de harde schijf of voor transport op een flop. Bij de MD wordt je baan gesaved op een ROM-chippie in de cartridge.

Nu moet je niet meteen denken dat je met wat fantasie een tweede Neurenbergring in elkaar sleutelt. Het racebaan bouwen, ook al is het op een ontbijttafel, is zeer specialistisch werk. Bovendien is de rand van de baan ook meteen een afgrond van 1000 pixels diep. Dus geen stootranden of vangnetten om bij slippertjes je leven te redden. Begin dus gerust braaf op de sukkelbaan. Standaard meegeleverd met MM 2. Je kan er niet afvallen en deze baan is gewoon een grote cirkel.

FRIENDLY?

Je start met drie levens in de zogenaamde Friendly Challenge. Friendly is echter een woord dat je beter zo snel mogelijk kan vergeten. Nie-



De kantoortafel.


Pistolen Party.


Printer Pret.

ACHINES 2

mand zal je boos aankijken als je een invalidekarretje van de weg afdrukt om door te stoten naar de eerste plaats. Er is namelijk ook niemand om je te troosten als je na drie levens gewoon weer helemaal bij nul moet beginnen.
Als je drie keer achter elkaar de eerste plaats haalt, krijg je de kans om uit te komen in de Monster Truck-bonusronde. Win je hier ook, dan krijg je een extra leven. Maak je een bijzonder goede rondetijd, dan ben je 'Auto Winner' en hoef je de betreffende race niet verder uit te rijden maar haal je automatisch de eerste plaats. Er zijn 25 racetracks in de Challenge, dus genoeg oefening om er een beetje in te komen.

SUPER LEAGUE

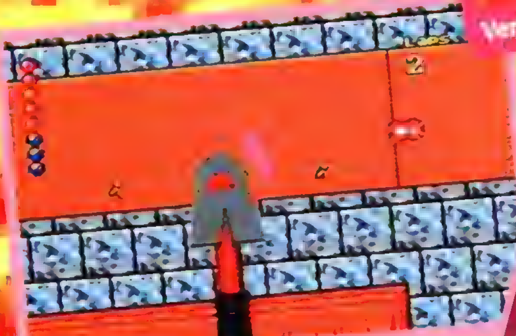
Heb je een beetje getraind en denk je dat je klaar bent voor het grote werk, ga dan door met de Super League Game. Vier divisies met bloeddorstige coureurs die elkaar bestrijden om de te verdelen punten: vier voor de winnaar, drie voor het zilver, twee voor de derde plaats en zelfs de verliezer krijgt een puntje. De vraag is hoeveel seizoenen het je kost om de eerste plaats in de hoogste divisie te bereiken.
Je hebt ook nog de mogelijkheid om één op één te racen. Het circuit is duidelijk niet groot genoeg voor twee kampioenen, dus slachten die hap! Voor solisten is er natuurlijk ook nog de tijdrace. Bij deze Time Trial word je op de hielen gezeten door een Shadow Racer. Hij lijkt niet af te schudden en dat is niet verwonderlijk, want hij volgt het traject dat door de snelste coureur is gereden. En dat is, hoop ik voor jou, ook diegene die de joypad in zijn vingers houdt.

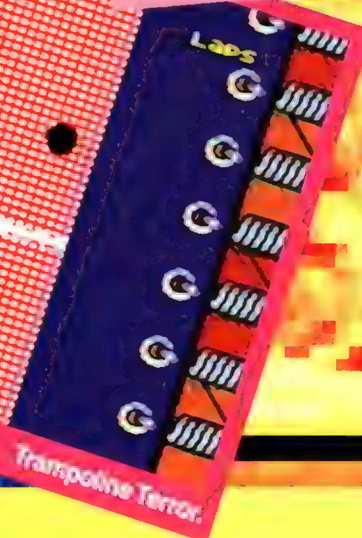

De badkuip.


Vlieg er eens uit.


Verf Festijn.




Hammer Horror.


Trampoline Terror.

Micro Machines 2 is wat mij betreft een wereldkitje. Formaat ontbijttafel doet weliswaar een beetje claustrofobisch aan en de karretjes beten niet voor niets Micro Machines, maar het speelplezier is een feest. De voertuigjes sturen heel direct en luisteren ook perfect naar tegenstuur en het rempedaal. Petje af voor dit racespel onder het motto: niet zeuren maar scheuren.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	8.0

▲ Construction kit
▲ Graphics

MEGADRIVE
Prijs: ƒ129,- Bfr.ca.2340
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-416016

8.3

RAPPORT

GRAPHICS	7.8
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	8.0
SPEELBAARHEID	7.8

▲ Construction kit
▲ Blijft origineel
▲ Geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ109,- Bfr.ca.1980
Systeemeisen: 386-25 PC met 4Mb Ram, CD-Rom speler, Joypad/toetsenbord, kleurenmonitor en soundblaster.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-416016

8

CASTLEV
Vampire's Kiss

Dracula heeft weer een verjongingskuurtje gehad en kan er weer grof tegenaan. De Prince of Darkness heeft wraak gezworen op de familie Belmont. Er is dan ondertussen wel een paar honderd jaar verlopen sinds Simon Belmont, in Castlevania 4, de duistere graaf Dracula had verslagen en hem voorgoed naar de eeuwigheid had verbannen. Tenminste dat was wat iedereen dacht....

WRAAK

De inwoners van Transsylvania die dachten voorgoed van Dracula te zijn verlost, komen bedrogen uit. Een paar slechteriken hebben de vampier bevrijd en hem zijn oude baantje teruggegeven. Tenminste, als je nachtelijke mensenjachten en dutjes op klaarlichte dag in een doodskist een baantje kunt noemen.
Dracula is zijn nederlaag van een paar eeuwen geleden allerminst vergeten en wil wraaknemen op Simon Belmont. Hij doet dat door enkele afstammelingen van Belmont te kidnappen.
Hulpeloos zitten Annette, de vriendin van Simon's achterkleinzoon Richter en haar zus Maria in zijn donkere en koude kasteel. Gelukkig begon Richter nattigheid te voelen toen hij goed gehumeurd het plan had opgevat om weer eens ouderwets met Annette te gaan stappen. Annette bleek onvindbaar en Richter kon maar één conclusie trekken: daar moet Dracula achter zitten (logisch toch?). Hij greep de heilige zweep van zijn overgrootvader en reed op zijn mountainbike naar het kasteel van de graaf. Hij zal Annette en Maria wel 's effe gaan redden en die klojo van een Dracula nu echt voorgoed opbergen. Ze leren het ook nooit, die Belmonts.

Holy Water: het ultieme wapen!

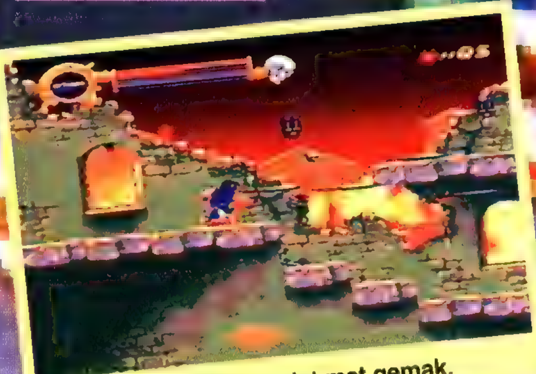

Hallo? Is er iemand thuis?

SUFFE FAMILIE

Tot zover klinkt het allemaal vrij bekend. Dezelfde hoofdpersonen (nou ja, in ieder geval is het familie) en dezelfde bad guy. Oké daar doen we het voor. Immers, Castlevania 4 was een topspel en dat had ook zo'n suf verhaal. Als het spel net zo goed is, dan vergeven we de schrijver van de proloog alles. Mijn veldfles is goed gevuld met weiwater, mijn zweep staat op scherp, en ik loop argeloos het eerste level binnen. Dat begint al goed, want in de achtergrond staat het hele dorp in de fik. Huhhuh fire fire! Fire is cool! Maar toch minder cool als je er met je blote voeten middenin staat...

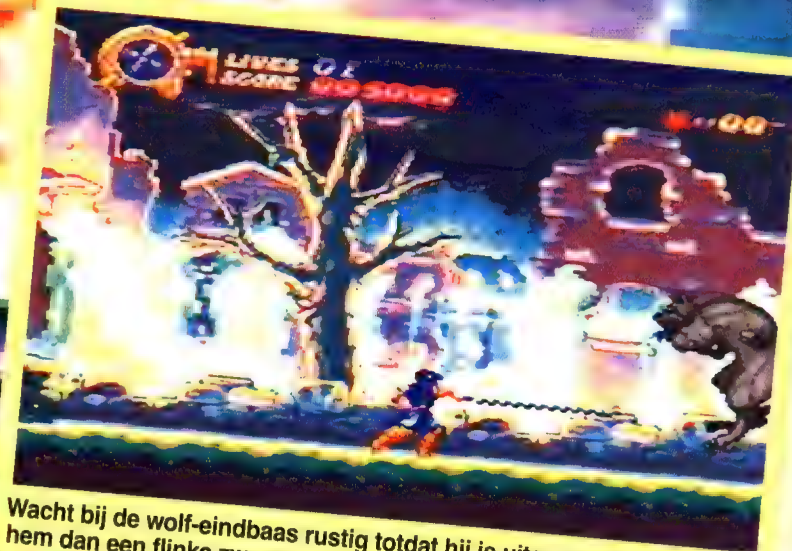
JONG GELEERD

Wie Castlevania 4 heeft gespeeld, weet nog wel dat Simon Belmont aardige kunstjes kon uithalen met zijn zweep. Een ware Indiana Jones! Helaas weet de jonge Richter er minder goed weg mee zodat hij geen vijanden kan temmen die zich boven of onder hem bevinden en hij heeft al helemaal geen kaas gegeten van het


Messenregen splijt skelet met gemak.


Lekkere spikes daar beneden.


Gammele dingen, die oude bruggen.



Wacht bij de wolf-eindbaas rustig totdat hij is uitgeraasd en geef hem dan een flinke zweepslag tussen zijn scheve voortanden.

ANIA 5


Groene geesten in een gouden galerij.


Deze grote os is bang voor heilige kruisen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	6°

▲ Indrukwekkende graphics
▲ Enorme levels
▼ Veel minder dan zijn voorganger
▼ Trage bewegingen

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3040
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel. 020-4223411

7

slingeren aan het antieke zwiepding. Richter is een beetje een watje en heeft zichzelf een acrobatische achterwaartse salto aangeleerd waarmee hij met één druk op de knop meteen uit de problemen kan springen. Oké het is dan niet zo dodelijk maar het ziet er wel aardig cool uit.

VUURDOOP

Vampire's Kiss bestaat uit zeven enorme levels. Richter moet beginnen in een brandend dorp. Eigenlijk is het meer een smeulend hellegat dat is overgoten met bottensmijtende skeletten, dodelijke vleermuizen, groene geestekoppen en andere duistere figuren. Zijn tocht leidt hem naar spookachtige ondergrondse grotten totdat hij in het enge spookkasteel aankomt van graaf Dracula. Elk level bestaat uit verschillende sublevels die tevens dienen als startpunten indien Richter halverwege zijn laatste adem uit mocht blazen. En reken daar maar op!

FRUSTREREND

Castlevania 5 is dus een typisch platformspel, met zwermen slechteriken en massa's afgronden waar onze held(?) overheen moet springen. Overigens heb je wel heel veel precisie nodig om sommige sprongen te halen. Je moet dan echt exact op het randje staan want anders haal je de sprong niet en verlies je een leven. Frustrerend denk je? Inderdaad! Minder ondankbaar is het vernietigen van de vijanden, want Richter heeft een energiebalk die maar langzaam opraakt als hij wordt geraakt. Als het toch mocht mislukken, zijn er ongelimiteerde continues waar je naar hartelust gebruik van mag maken. Maar of dat nou zo'n geruststelling is?

POWER TIP
Bij het springen over afgronden moet je exact op het randje staan anders verlies je een leven.

LEUKER

Laten we het over iets positievers hebben. De special moves van Richter zijn indrukwekkend! Je spaart hartjes door kandelaars te slaan (weet je nog?) en met die hartjes kun je een special move meter voeden. Dan moet je alleen nog een wapen vinden om naar hartelust te kunnen special moven! De moves lijken wel op elkaar: Je springt omhoog, laat een vette serie rotzooi alle kanten van het scherm zien en zakt dan weer naar beneden om de schade op te nemen. Die schade is afhankelijk van je wapen, en hoe sterker de special move, hoe meer hartjes je nodig hebt om hem te kunnen gebruiken. Klinkt eerlijk, toch?

RONDJE VAN DE ZAAK

Het minst zware wapen is de strijdbijl, voor een hartje mag je één enkel exemplaar naar je vijand toesmijten. Het mes is al beter, met één druk op de knop stuur je een steak-setje voor acht personen richting vijandelijke ingewanden. Het heilige kruis heeft in dit spel een vernietigende functie. Voor vijftien hartjes mag je de hele zaak een rondje geven, maar denk niet dat ze om een tweede glas vragen! Ah, en dan is er het weiwater! Lekker, niet van dat bruisende dat pijn doet in je mond en dan uren later nog naborrelt in je maag! Weiwater is de ultieme zure regen! Oké het kost zo'n hartje of twintig maar je krijgt dan ook echt waar voor je geld... ehm, hart.

Castlevania 4 was top maar helaas heeft Konami weinig gedaan om de opvolger te verbeteren. Naar mijn bescheiden mening hebben ze er zelfs de beste stukken uit gehaald. Wrede roterende beelden maken plaats voor uitgekauwde platte voorgronden. Ik moet toegeven dat de achtergronden er fantastisch uit zien maar ik heb liever een beetje snelle gameplay. Jammer.

BJØRN




Welke onbenul heeft dit rad aangezet?


Ai, bijna gescalpeerd!

POWER TIP
Bewaar zoveel mogelijk hartjes om de eindbazen wat makkelijker aan te kunnen.

CHRONO TRIGGER

Chrono Trigger is een soort Dungeons & Dragons goes Manga en heeft mij de afgelopen maand van m'n nachtrust beroofd. Het is alweer een tijdje geleden dat ik zo druk bezig was kaarten van levels uit te tekenen en non-stop aan de telefoon hing met de makers van het spel in Amerika, maar dit spel kreeg me zover.



Kijk, een tijdgat!

POWER TIP
Koop van al je geld Tonic en Heal, zonder extra energie ben je nergens.

POWER TIP
Bel 's nachts stiekem naar 00-1-206-861-0303 voor advies.

NACHTENLANG

Eigenlijk valt er niet zo veel nieuws te vertellen over Chrono Trigger. Je krijgt te maken met verschrikkelijke monsters, vrienden die je door het spel heen helpen, moeilijke raadsels en een onuitputtelijke lijst van wapens, HP's, MP's, levels, energiedrankjes, spells, curses en ga zo maar door. Alles in dit spel is cliché en bijelkaar gejat uit de bestaande Role Playing Games en toch is het om je vingers bij af te likken. Ik heb nu na nachten intensief avonturen net de eerste paar beproevingen doorstaan en mijn karakters van een stel sukkels veranderd in een stel heldhaftige krijgers, maar volgens mijn vrienden in Amerika ben ik eigenlijk nog maar net begonnen.

POWER TIP
Hou een kaart bij van de verschillende levels.

POWER TIP
Praat met alles en iedereen die je tegenkomt.

SNAPPIE?

Voorzover ik het nu heb begrepen, heb ik de hulp van een lelijk buurmeisje en een kikker die eigenlijk voor de koningin van mijn land werkt en ben ik net een mooie liefdesrelatie met de plaatselijke prinses begonnen. Toen ik op de kermis, samen met de prinses, naar het verleden werd getransporteerd, begon alle ellende. De koningin in het verleden was ontvoerd maar omdat mijn vriendinnetje zo op haar leek, had niemand het door. Toen bleken de nonnetjes in de kathedraal plotseling monsters te zijn en vocht ik me samen met de in een kikker veranderde lijfwacht door een geheim kasteel vol monsters.

EEN GOED BEGIN...

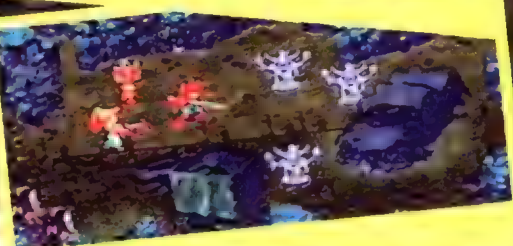
Voor ik het doorhad begon hier in Nederland de zon weer op te komen en had ik een nacht lang zitten klooien met betoveringen, speciale krachten en special items. Ondertussen was ik door tijdgaten gesprongen, had ik vijanden verslagen en vrienden gemaakt in het verleden en in de toekomst. Ik had krachten verzameld, die geen andere sterveling ooit had gekend. Ik was heelhuids de ruïnes van Lab16 aan het eind van de wereld doorgekomen en ik had monsters uit het middeleeuwse koninkrijk een kopje kleiner gemaakt. En ik was dus nog maar net begonnen!



What the fok?



Karaoke time.



Monsters...

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	9,5

SNES
Prijs: ƒ 159.95 Bfr.ca. 2880
Fabrikant: Squaresoft
Leverancier: Game World
Tel.010-4369350

8,5

Ik haat kinderachtige zeik-spelletjes en ik zal ze elke keer als ze bij mij op tafel belanden flink afkraken. Toen ik Chrono Trigger voor het eerst zag, was ik dan ook van plan dat te gaan doen. Maar het ongelofelijke gebeurde: ik ben er verslaafd aan geraakt! Een absolute aanrader voor mensen met stalen zenuwen en sterke koffie.

ANDREAS

HIDE YOUR SOUL

Adviesverkoopprijs Hfl. 179,-

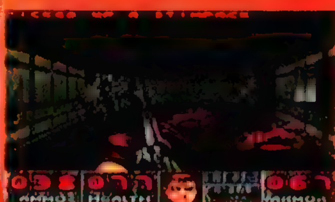


Geregistreerde Handelsmerken



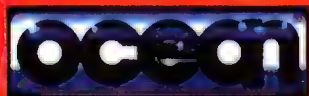












Dixons



bart smit

CD Contact Data 077-4773701



BUG

Een spelcomputer breng je niet zo maar op de markt: je moet een held hebben! De MegaDrive had Sonic, Nintendo had Mario, maar de Saturn zat er nog heldloos bij. Tot de komst van... Bug! Al zal dit 'steekvliegkevertje' met z'n enorme ego nog wel even moeten bewijzen of hij echt de nieuwe Saturn-held genoemd mag worden.

DIEPE SPRONG

Bug is een 3D-platformspel. Dat kan met die nieuwe machines, zeggen ze. Nou, tot nu toe heb ik daar nog niet veel van gemerkt. Hoewel Clockwork Knight er prachtig uitziet, is het nauwelijks een bewijs van goed platform-spelontwerp. Bug moet bewijzen wat de Saturn op 3D-gebied waard is.
Dit moet hem dus zijn, de opvolger van Sonic, de grote klapper, hèt gezicht van de nieuwe Saturn. 3D-platformspellen zijn natuurlijk al eerder gemaakt, maar dan had je vrijwel altijd een soort eerste persoon uitzicht (denk aan de Doom-spellen). Bug is een combinatie van dat soort spellen en een regulier platformspel. Je kunt naar alle kanten toe lopen: links, rechts, van je af, naar je toe, naar boven en naar beneden. En dan is er nog diepte: hoe verder je van een object of vijand bent verwijderd, hoe kleiner hij is.

De eindbaas van het Reptilia-level lijkt gevaarlijker dan ie is.

Als slang-eindbaas spuugt dan spuug je gewoon terug in het Splot-level.

Tennissen met de Octopus-eindbaas in het waterige Quaria-level.

POWER TIP

WORM-HONDJE

Het spel begint met een prachtige animatie die het verhaal vertelt van de familie Bug. Bug, Mama Bug, twee kleine Bugjes en een wormhondje. Ze leven gelukkig in een prachtig huisje in het bos totdat de grote vogelspin Cadavra de hele familie ontvoert. Alleen onze Bug blijft achter. Moedig als hij is, besluit hij zijn familie te redden. De reis brengt hem naar zes koninkrijken met elk drie levels en een eindbaaslevel.

De koninkrijken dragen de namen Insectia, Reptilia, Splot!, Quaria, Burrbs en Arachnia. In die laatste weet Bug dat hij Cadavra zal tegenkomen en hij een strijd tegemoet kan zien die eindigt in de overwinning of de dood. Maar laten we niet te ver in de toekomst kijken en bij het begin beginnen!

INSECTIA

In het koninkrijk Insectia wemelt het van de bijen, sprinkhanen, strontkevers, mieren en nog veel meer gekriebel. Gelukkig heeft Bug een scherpe staart-angel zodat een klein sprongetje van hem bussen insectenspray overbodig maakt. Dat is zo'n beetje Bug's enige wapen. Alleen iets later in het spel kun je Zap powerups krijgen en nog later Spit powerups. Met de Zap kun je een

POWER TIP



PowerTip: Zorg dat je elk bonuslevel bezoekt want daar kun je extra levens verdienen.

RAPPORT

GRAPHICS	9[2]
GELUID	9[0]
ORIGINALITEIT	9[0]
SPEELBAARHEID	9[5]

- ▲ Helemaal top!
- ▲ Veel verborgen dingen
- ▲ Moeilijk maar goed speelbaar
- ▼ Geen passwords (wel save-mogelijkheid)

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

9[2]

Eindelijk is er een standaard gezet voor 3D platformspellen! Bug is met recht de nieuwe held van de Saturn en Sega mag er trots op zijn. Optimale speelbaarheid en fantastische graphics worden gecombineerd met gigantische levels vol met verborgen bonuslevels, geheime gangen en grote bewegingsvrijheid. Ik ga zeker door tot ik Cadavro heb verslagen. Tegen die tijd verwacht ik natuurlijk een Bug 2 die nog groter en nog beter is. Als dat tenminste mogelijk is!
BJORN

POWER TIP

Er is een levelselect code. Geef het Engelse woord voor wat je krijgt als je twee seals (zeehonden) kruist. Tik het in bij het scherm met OPTIONS en START GAME. Volgende maand de oplossing.





Oscars sparen in een bonus-level.



Denk niet dat slakken traag zijn! Dit is je eerste eindbaas in Insectia.



Een moeilijke keus: gevaarlijk of nog gevaarlijker.



evel Arachnia met opper spinne-eindbaas.



Ijzige Burbs-level met de Verschrikkelijke Sneeuwman als eindbaas.

beperkt aantal keren een vijandelijk beest electrocuteren en met behulp van Spit spuug je klodders in het rond. Er is maar één ding dat je nog sterker maakt en dat is de StuntBug powerup. Compleet met blauw pakje en een zwierige cape ben je 100% onkwetsbaar! Helaas duren leuke dingen niet lang en ben je die onkwetsbaarheid binnen een minuutje weer kwijt.
Het valt meteen op dat de levels op meerdere manieren uit te spelen zijn. De uitgang van level 1 kun je binnen vijf minuten bereiken, maar als je een beetje de tijd neemt en de verschillende afslagen uitprobeert, kun je met extra levens het level verlaten! De eerste paar levels sterven van de extra levens en die kun je goed gebruiken in volgende en moeilijkere werelden.

BONUS-LEVELS

Er zijn talloze bonuslevels met allemaal één doel: zoveel mogelijk Oscars verzamelen. Als je er genoeg hebt, krijg je als beloning een extra leven! Sommige bonuslevels zijn (bijna) niet te doen maar er zitten ook hele makkelijke tussen. Die met de vallende stenen (zie plaatje) is een garantie voor een extra leven en ook het eerste bonuslevel van Reptilia, waar je het opneemt tegen Sonic, is bijna te makkelijk.

POWER TIP

Loop bij het binnenkomen van een level niet meteen naar voren. Soms zijn er (buiten beeld) goede powerups te vinden als je een stukje terug loopt!

SNELLE SLAK

Als je Insectia uitspeelt kom je bij de eindbaas. Je grinnikt en wrijft in je handen als je hem ziet: een slak! Kill kill! Maar ja, als dan blijkt dat het een Twin V8 Turbo Injectie slak is die bommen gooit en af-en-toe zijn 9 mm trekt, dan verdwijnt het enthousiasme snel. Geef overigens niet op want als je hem in één keer verslaat, krijg je een Insectia Dragon Fly bonusronde waarbij een hoop punten te verdienen zijn. Na de slak geplet te hebben, krijg je weer zo'n animatiefilmpje waaruit blijkt dat je wormhondje hebt bevrijdt en waarin je ziet hoe Bug van het Insectia decor naar het Reptilia decor loopt. En ook daar staat je weer heel wat te wachten!


ORDERS TO GO
Ed's

get

smart



EURO FRU

PHANTASM

Dit horrorspel heeft twee versies, een gecensureerde en een ongecensureerde. Deze review heeft dat ook. Als je de gecensureerde versie van deze review wilt lezen, sla de volgende woorden dan over: brandend hoofd, gebroken nek, valbijl, herseninhoud, opensplijten.


Niet geschikt voor wie dit eng vindt.

NIEUWSGIERIG

Een pas getrouwd stel, Adrienne en Don, koopt een oud afgelegen huis op een eiland. Don is fotograaf en gaat een van de badkamers verbouwen tot donkere kamer. Adrienne verkent ondertussen het huis en de spullen die de vorige bewoners hebben achtergelaten. Al snel merkt ze dat sommige deuren op slot zitten en ze rijdt naar het dorp om bij de makelaar de sleutels te halen. Ze krijgt er een mee die past op een deur die naar een soort werkkamer leidt. Na een vluchtig onderzoek ontdekt Adrienne dat er achter de haard nog een kamer is. Ze sloopt de haard en komt terecht bij een altaar. Nieuwsgierig pakt ze een groot boek op. Onder het boek ligt een doos. Terwijl ze staat te lezen valt op onverklaarbare wijze het slot van de doos. Adrienne opent de doos en er komt een groene wolk uit. De wolk verdwijnt al snel en terwijl Adrienne hijgend van de schrik staat bij te komen, begint Don boven te gillen.....

SPIEGELTJE SPIEGELTJE...

De nadruk in Phantasmagoria ligt op de spanning en niet op de adventure-achtige elementen die het spel ook bezit. Het geheel speelt zich als een film. De spanning wordt dan ook langzaam opgebouwd. Zo laat je bijvoorbeeld Adrienne in een spiegel kijken en terwijl zij d'r haar staat te doen, zie je dat er in het spiegelbeeld een ander schilderij hangt.

En je zult samen met Adrienne nog veel meer enge dingen zien en horen. Je loopt bijvoorbeeld door een gang en plotseling hoor je een ijl kindergehuil en een stem van een vrouw die een slaapliedje zingt. Je checkt meteen de kinderkamer en ziet niets totdat er een schommelstoel begint te schommelen zonder dat er iemand in zit.

In Phantasmagoria zijn veel griezelige elementen verwerkt die in ieder klassiek spookverhaal of -film voorkomen; muziek die plotseling begint te spelen, mysterieuze stemmen, geheime kamers, verstopte skeletten noem maar op.


Niet gesaved zeker, hè?!



OP EN NEER

Als adventure is het spel overigens niet moeilijk. Het is zelfs vrij makkelijk maar dat was ook de bedoeling, het gaat immers om de horror en niet om de puzzels. Voor echte adventurers zal Phantasmagoria daarom misschien tegenvallen. Een ander gameplay euvel is dat vrij veel dingen in het spel zich herhalen, je loopt steeds op en neer op zoek naar een of ander voorwerp dat je nodig hebt. Je kunt wel door de animaties heenklikken met


Kasteel Goria.

MAGORIA

de fast-forward button, maar dan loop je de kans om dingen die misschien belangrijk zijn om het spel uit te spelen, mis te lopen.

LEES DIT NIET

Tijdens een kleine zoektocht op Internet naar informatie over Phantasmagoria kwam ik een paar teksten tegen van mensen die waarschuwden tegen de gewelddadigheid in dit spel. Sommige beelden zijn dan ook wel behoorlijk wreed; een vrouw die met haar hoofd in een soort boekenpers zit en een glimlachende man die langzaam haar nek breekt door aan een slinger van de pers te draaien. Ook kun je zelf op een akelige manier aan je eind komen door onder meer een valbijl die je brandende hoofd opensplijt waarbij je in een flits ook nog even de herseninhoud van Adrienne's hoofd van dichtbij ziet.

CENSUUR!

De teerhartigen onder ons kunnen het spel in een gecensureerde versie spelen. Dan ontkom je nog steeds niet aan de akelige scènes, maar die zijn dan minder goed te zien. Gelukkig doet zelfs dat niets af aan de spanning van het spel. Phantasmagoria bestaat uit getekende en gefilmde beelden die goed in elkaar overlopen. Dat er veel aandacht aan het spel is besteed, kun je aan alles merken. Alle mensen die er in voor komen, zijn gefilmd en de omgeving is getekend. De spelers zijn gefilmd tegen een blauwe achtergrond en daarna zijn de achtergronden er achtergezet en dat is zorgvuldig gedaan; als Adrienne gaat zitten op een bank dan gaat ze ook echt zitten en zweeft ze er niet boven.
Bepaalde stukken zijn helemaal gefilmd, zoals bijvoorbeeld de moorden die je in de spiegels kunt zien. Die zien er mooi uit (voorzover zoiets mooi kan zijn natuurlijk), hoewel je wel een krachtige videokaart moet hebben om echt TV-kwaliteit te krijgen. Kan je PC het allemaal niet trekken dan kun je het beeld op half-screen zetten. Dat is helaas wel een stuk minder leuk: het beeld wordt scherper maar te klein om nog echt spannend en griezelig te zijn.

SPOOK-BUGS

Het spel bestaat uit zeven CD's die elk een hoofdstuk van het verhaal beslaan. Je kunt met elk hoofdstuk beginnen zonder de voorafgaande hoofdstukken te hoeven spelen. Dat kwam voor mij goed uit aangezien disk 3 het om de een of andere spookachtige reden niet deed. Phantasmagoria kan zowel onder Dos als onder Windows gespeeld worden. Op de doos staat dat je er minimaal een 486/25 met 8 Mb RAM voor nodig hebt maar in de praktijk krijg je, zoals dat tegenwoordig gaat, pas echt een behoorlijk resultaat met een Pentium.

DIABOLICUS IN MUSICA

Behalve dat het verhaal oké is en de daarbij behorende beelden geweldig zijn, is ook de muziek erg mooi. Over het algemeen overheerst de muziek niet, maar maakt het 't spel toch extra spannend. Het mooiste stuk kun je horen tijdens de intro en wanneer het 'main screen' in beeld is. Dan wordt er een mysterieus en griezelig Latijns lied ten gehore gebracht dat wordt gezongen door een koor van maar liefst 137 leden.


Niet dagdromen Adrienne, geef liever de planten water.


De tafel dekken? Bekijk het effe!


Hocus Pocus Kill Kill Kill.


Pasfoto's maken konden ze vroeger al.


Lente in het land.


Bijna in Spiegelland.

RAPPORT

GRAPHICS 9°

GELUID 9°

ORIGINALITEIT 9°

SPEELBAARHEID 8°

▲ Echte horror

▼ Meer film dan adventure

PC CD-ROM
Prijs: f119,- Bfr.ca.2140
Systeemeisen: 486-25, 8 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, SVGA, double speed CD-ROM, geluidskaart, muis, Dos 5.0, Windows 3.1
Fabrikant: Sierra On-Line
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

8^{8}

Als horrorliefhebber kan ik niet anders zeggen dan dat het een geweldig spel is. Zo goed zelfs dat als het een film zou zijn het in ieder geval voor de special effects een Oscar verdient.

LAURA



FORTE VFX

SPELEN IN CYBERSPACE

'Reality Sucks. Let's Get Virtual.' Het is het opschrift van een van Ben's favoriete T-shirts. Dat de realiteit suckt zal niemand verbazen, maar het is nog maar de vraag of de virtuele realiteit zoveel beter is dan de werkelijkheid. Ben was wat blij toen hij samen met Bas eindelijk de kans kreeg om de uitspraak op zijn shirt op waarheid te toetsen.

VOORSPEL

Hoofdredacteur aan de lijn. Of we zin hebben om een VFX 1 VR-helmpje te testen? Ja, natuurlijk! Stuur onmiddellijk een koerier! Een ongelooflijk lang uur later staat er een grote doos op het bureau. Er komt een helm uit, een CD, een paar kabeltjes, een handleiding, een diskette en een insteekkaart. Een insteekkaart? Oké, let's plug en play. Schroevedraaier, Pentium opengemaakt, kaart in vrij 16-bits slot, kabeltje van insteekkaart naar videokaart, kabeltje van geluidskaart naar insteekkaart, kastje weer dicht. Kabeltje van insteekkaart-uitgang naar helm, Cyberpuck (muis) aansluiten en klaar zijn de voorbereidende werkzaamheden. Nog even een installatieflopje installeren en het is al tijd om de CD in het laatje te schuiven. Cyberspace, prepare yourself.

THE GOOD

Aan de wervende teksten in de handleiding van de VFX-helm zal het niet liggen. Er wordt niets meer of minder beloofd dan een nieuwe wereld, die je overal om je heen kunt zien en manipuleren zodra de helm op het hoofd is gezet. Het resultaat zou moeten zijn dat het is alsof je echt in een spel zit of staat, in plaats van er slechts op een plat beeldscherm naar te kijken. Maar doet het VFX-systeem wat de fabrikant beweert? Eeeh, ahum, tja, min of meer, hoewel, dat wil zeggen...

THE BAD

Dolenthousiast komt Bas de redactieruimte binnengerend. "Waar is dat ding, geef, geef!" Hij rukt de helm van tafel, smijt Ben uit z'n stoel en eist aktie. "Heretic, Heretic", is het enige wat er uit z'n mond komt. Aangezien het gevaarlijk is om Bas op zo'n moment tegen te spreken, krijgt hij z'n zin. Eng giegelend begint Bas met het spelen van Heretic.

"Weet je wat het is, je wordt er misselijk van, die dingen voor je ogen zijn te hard en je zit toch nog naar een TV-schermpje te kijken.".Bas heeft er net tien minuten helm opzitten maar heeft al een mening klaar.

De beeldschermpjes die in de helm zitten, zijn inderdaad hard voor de ogen, iets zachter rubber eromheen zou wel zo prettig zijn.



1 VR-HELM

Dat hij meent naar een TV-scherm te kijken, komt doordat de virtuele werelden niet het hele gezichtsbereik halen. Er blijft een zwarte rand zichtbaar om het vierkante beeld, alsof je gewoon heel dicht op het scherm zit (en dat zit je feitelijk ook).

Dat hij misselijk wordt, tja, volgens de handleiding moet je er tegen kunnen, daar komt het zo'n beetje op neer. Niet geschikt voor epileptici en verder iedereen die niet tegen flitsende beelden kan. De fabrikant raadt aan om niet langer dan een kwartier achter elkaar de helm te dragen. Daarna kan een speler het beste even bijkomen alvorens aan het volgende speelkwartier te beginnen.

THE UGLY

Ben zet de VR-helm op en Bas komt niet meer bij van het lachen. Zonder enig probleem kan hij allerlei rare koppen naar Ben trekken en gebaren met zijn middelvinger maken en hij heeft het niet door. Dat is gelijk het beste van deze helm, je word niet afgeleid door dingen en geluiden om je heen.

Doom is inmiddels gestart. Op het scherm vloeit het bloed als vanouds. Maar ook het bekijken waard is de manier waarop Ben in één hand de zogenaamde Cyberpuck vasthoudt terwijl zijn andere hand op het toetsenbord rust. Waarom doet hij dat? Ben zegt dat hij gewend is om Doom met het toetsenbord te spelen. Dat is wel een beetje lastig als je het toetsenbord niet kunt zien, maar met de helm op móet je wel als je bijvoorbeeld van wapen wilt wisselen want dat kan niet met de Cyberpuck. Die puck is in het geval van Doom alleen geschikt om vooruit of achteruit te bewegen, te schieten en deuren te openen. Opzij bewegen doe je door je hoofd naar links of rechts te bewegen, maar een hele draai kan daarbij niet gemaakt worden, omdat je dan de twee meter lange kabel om jezelf heen draait.

De Cyberpuck heeft nog een nadeel. Het is de bedoeling om het ronde gamepadje in de hand te houden. Door de puck naar je toe te draaien beweeg je naar achteren en door hem van je af te draaien ga je naar voren. De puck is echter zo gevoelig dat het bijna niet te doen is om stil te blijven staan. Dat kan in het spel zelf behoorlijk lastig zijn, maar nog vervelender is dat ook de menu's niet stil blijven staan als de puck niet kaarsrecht in de hand wordt gehouden. Snel reageren wanneer de gewenste optie langskomt, dat is de manier om dit ongemakje te 'verhelpen'.

VR

Meer weten over VR-apparatuur? Bekijk dan op het Internet de volgende plaatsen: http://www.virtek.com (speciale VR-software) en http://enuxsa.eas.asu.edu/~rutledge/vrstuff.html (verzameling wegwijzers naar alle mogelijke VR-info op het net).



ZEVEN TITELS

Op de bijgeleverde CD-ROM staan shareware-versies van zeven verschillende 3D-games: Darker, Descent, Doom, Heretic, Magic Carpet, Quarantine en Zephyr.

Het vierkante beeld dat de helmdrager te zien krijgt, was al genoemd. De bijbehorende resolutie is 789 x 230, dat in de praktijk een beeldkwaliteit oplevert die ongeveer half zo goed is als het gemiddelde VGA-scherm.

Dan de games zelf. Voor Doom en Heretic geldt dat, net als in de 'platte versie', omhoog of omlaag kijken niet mogelijk is. Bij Descent kan dat wel, maar doordat de besturing (een combinatie van joystick en toetsenbord) vrij lastig is, zit de helm eigenlijk alleen maar in de weg.

In het geval van Magic Carpet slaagden we er niet in om de benodigde joystick te kalibreren, zodat we alleen maar recht vooruit konden bewegen.

Quarantine en Zephyr wilden niet eens in beeld verschijnen. In plaats daarvan meldden beide programma's dat ze te weinig geheugen hadden, terwijl 8 Mb RAM toch echt voldoende zou moeten zijn.



Produkt: Forte VFX1 Headgear
Prijs: 2345,-
Leverancier: Dunnet
Tel.010-4008100

Blijft over het vrij onbekende Darker. Dit spel is speciaal voor VR-helmen gemaakt. Darker was uiteindelijk de enige game die bijna de illusie gaf echt in het spel te zitten. Let wel: bijna, vanwege het al genoemde vierkante beeld.

Helaas is de demo-versie van Darker erg kort. Het spel zelf spreekt verder niet echt tot de verbeelding. De speler vliegt boven een stad die uit vrijwel identieke huizen bestaat. Boven deze stad vliegen een paar onbekende vliegtoestellen die naar beneden gehaald mogen worden. Dat is het wel zo'n beetje.

KOPEN?

Kopen of niet, die VFX-helm? Vooropgesteld moet worden dat het hele idee van Virtual Reality nog steeds een bijzonder goed idee is. Maar de 'betaalbare' techniek is nog steeds niet zo ver gevorderd dat het resultaat zo mooi en draagbaar is als bijvoorbeeld in de film The Lawnmower Man te zien is.

Ook de games-software is nog niet zo ver. Het is meer zo dat bepaalde titels worden aangepast voor gebruik met een helm dan dat er speciale VR-games worden gemaakt. Zodoende is de VFX1 vooral een duur hebbedingetje dat een plaatsje in de kast krijgt zodra de nieuwigheid er van af is.

Duur? Kun je wel zeggen ja. In de winkel moet ie ruim tweeduizend piek kosten. Iedereen kan zelf wel bedenken wat voor andere mooie en/of nuttige dingen voor dat bedrag gekocht kunnen worden.

BEN & BAS

SIM ISLE

De sim-specialisten van Maxis geven de speler deze keer het beheer over een compleet tropisch eiland. Jouw taak is het om de economie op te vijzelen en de bewoners gelukkig te maken.

SIMWERK AAN DE WINKEL

Er zijn een paar dorpen onder de invloed van drugsbaronnen geraakt. 'Deal with them how you will.' Een miljonair wil je eiland kopen. Verdien 60.000 EMU's in acht jaar om hem te stoppen. Kap tweederde van de bomen op je eiland om plaats te maken voor een groot bouwproject. Bouw een grote stad. Stamp een toeristenindustrie uit de grond.

MULTIMEDIA GEOGRAFIE

Dit zijn enkele voorbeelden van de opdrachten die je te wachten staan als je het beheer van een van de vierentwintig sim-eilanden op je neemt. Voordat zo'n opdracht wordt aanvaard, is het wel zo handig wat meer van het betreffende eiland te weten te komen. Daartoe dient een notitieboekje, waarin zo ongeveer alles over een eiland staat wat een eilandbeheerder moet weten.
De informatie varieert van statistieken over industrie en zakenleven tot details over plaatselijke criminaliteit en stadslegenden. In het notitieboekje staat alle informatie in de vorm van tekst, foto's en filmpjes. Deze combinatie maakt het een genot om het boekje ook daadwerkelijk te lezen. Sterker, als mijn aardrijkskundeboeken op school er zo uit hadden gezien, was ik nu wellicht aardrijkskundoloog geworden in plaats van gamestester.

WERKAGENTEN

Je hoeft als speler de verschillende opdrachten niet echt zelf uit te voeren. Er staan namelijk 'agenten' tot je beschikking die ieder een eigen specialisatie hebben. De een is goed in bouwen, de ander in onderhandelen, een derde weet alles van de plaatselijke ecologie enzovoort. De truc zit hem erin de juiste man of vrouw naar de juiste plaats te sturen.
Kies je goed, dan gaat de betreffende agent meteen aan het werk en is binnen tien of twintig tellen klaar om de volgende opdracht aan te nemen. Het resultaat is ogenblikkelijk te zien via de camera die elk eiland schuin van boven filmt, waarbij er in drie standen kan worden ingezoomd op de activiteiten.

OEFENING

Voor het broodnodige gemak is het eerste simeiland een oefeneiland. Hier moet je een bepaalde zeldzame diersoort vinden, ervoor zorgen dat deze soort overleeft, en daarna honderd exemplaren in dierentuinen over de hele wereld verspreiden.
Daartoe moet je ten eerste een exemplaar van de soort vinden, vangen en in leven houden. Vervolgens moet er onder meer een internationale zee- of luchthaven komen, een eigen dierentuin of ten minste dieronderzoek-faciliteiten.
Dan moet de zeldzame diersoort zich gaan vermenigvuldigen waarna met de verspreiding begonnen kan worden.

EILAND UNLIMITED

Heb je alle vierentwintig eilanden gehad, dan is het tijd om naar het eiland met het vraagteken te gaan. Door daarop te klikken genereert het programma een willekeurige nieuwe situatie op het eiland. Zodoende kunnen er allerlei nieuwe eilanden gecreëerd worden, en kan je uiteindelijk vele miljoenen mensen gelukkig maken.

Een sim in de beste Maxis-traditie. De opdrachten zijn gevarieerd, er is genoeg te doen, genoeg te leren en genoeg te simmen. De zoveelste sim-aanrader.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	8,5

▲ Eiland generator
▲ Gevarieerde opdrachten
▲ Leuk en leerzaam

PC CD-ROM
Prijs: f 119,- Bfr. ca. 2160
Systeemeisen: 386 DX, 8 Mb RAM, muis, VGA. Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

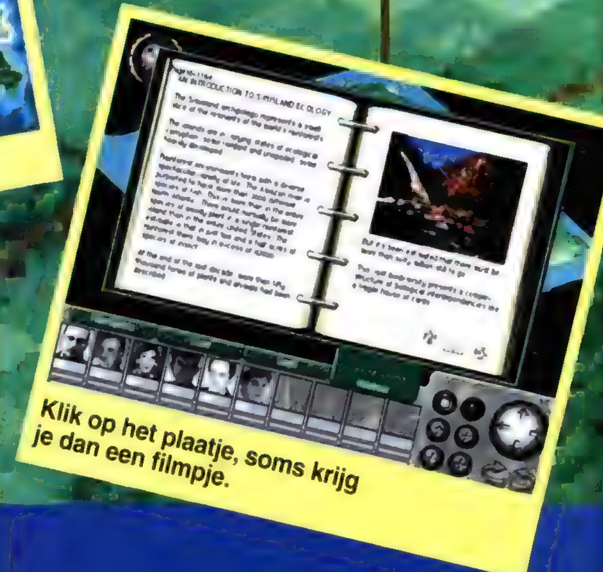
8


Achter het vraagteken zit een eiland-maker.


Bomen kappen mag, in Sim Isle.


Tja, de toeristen moeten toch ook wonen?


Het blijft geinig, zo'n simwereldje.



Klik op het plaatje, soms krijg je dan een filmpje.

Ooit 'n stereoset, tv en spelcomputer in één gezien?



(dan zie je gelijk dat 'ie ook ideaal is voor school)

Handy, zo'n Mac voor al je 'huiswerk'. En als je wilt zien wat er allemaal nog meer kan met Apple ga je van 2 tot en met 4 november naar Ahoy' te Rotterdam. Dan laten Apple en andere leveranciers hun nieuwste produkten zien op Apple Expo. Daar zie je alle mogelijkheden van Apple voor op school en thuis... Kan je meteen de nieuwste games uitproberen!



AHOY' Rotterdam do. 2 t/m za. 4 november 1995

PMC EXPO

Voor meer informatie: bel PMC Expo, 010-212 26 55 of kijk op Internet: http://www.benelux.euro.apple.com/expo/

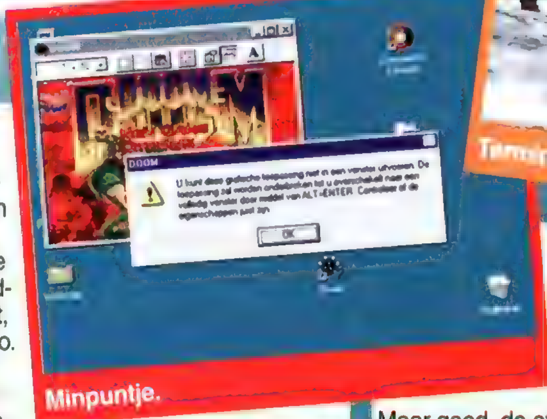
nieuws

WINDO… EN DE …

Iedere PC-gebruiker weet inmiddels wel dat er een nieuw besturingsprogramma voor PC's is: Windows 95, de opvolger van Windows 3.1 en het beruchte MS-Dos. Win 95 is een 32-bits besturingsprogramma dat onder meer mogelijkheden biedt als multi-tasking (meerdere programma's tegelijk draaien), Plug en Play (hardware zonder ingewikkelde installatieprocedures aan de praat krijgen) en Auto Play: CD's draaien door ze gewoon in de CD-ROM speler te plaatsen en twee keer op het betreffende ikoon te klikken.



Terminale Traagheid



Minpuntje.

W95 RULES

Wanneer Microsoft zegt dat hun nieuwe besturingssysteem de volgende wereldstandaard wordt, dan is dat ook zo. Dit betekent onder meer dat de meeste grote gamesfabrikanten inmiddels hun games uitbrengen in versies die ook geschikt zijn voor Windows 95. Het betekent ook dat het niet lang meer zal duren tot het gros van de nieuwe games uitsluitend zal draaien onder Windows 95.
Het was dus niet de vraag of ik Windows 95 wel of niet zou installeren. De enige keus die ik had was tussen niet installeren en binnenkort allerlei games niet meer kunnen spelen, of wel installeren en dan maar hopen dat ik inderdaad niet alleen de nieuwe, maar ook de oude games zonder problemen kan spelen.
Maar goed, de officiële versie van W95 ligt in de winkels en aan mij de eer om uit te zoeken 'of het wat is'.

VR-DOS

In wezen zijn er in W95 drie manieren om een game te draaien. De eerste en de eenvoudigste manier is een nieuw ikoon maken en de zogenaamde properties of eigenschappen invullen. Daarna is het een kwestie van dubbelklikken op het ikoon en spelen maar; zoiets als in Win 3.1 dus.
De tweede manier is in een 'virtueel' Dos-scherm. Voor een optimaal effect kun je het beste een short-cut naar de MS-Dos mode maken en zelf aangeven wat er in de autoexec.bat en config.sys moet staan. (Rechts klikken op de desktop, nieuwe shortcut kiezen en aangeven wat er gestart moet worden en eventueel met hoeveel geheugen).
De derde manier om een game te starten in W95 is een stap terug naar het verleden: de computer herstarten in Dos en dan doen alsof Windows 95 niet bestaat (maar wel genoegen nemen met minder beschikbaar geheugen).



Yes, de Space Invaders rulen nog steeds.

NON-INSTALL

Aanvankelijk leek de gloednieuwe software mij te bevestigen in mijn bange vermoedens. Geen enkel spel werkte nog op de normale manier. Of ik kreeg een melding dat spelletje naar papa en mama Dos wilde, of het spel startte full-screen, maar dan trager en minder scherp en zonder de mogelijkheid om te switchen naar een kleiner speelraam. De echte Win 95 games die ik probeerde, liepen of bijzonder traag, of helemaal niet. Aargh, moest ik nu echt m'n harde schijf gaan formatteren om er opnieuw versie 3.1 en alle andere programma's en bestanden op te kunnen draaien? (Want Win 95 un-installen is praktisch onmogelijk.)

VIDEO VOODOO

Na vele uren te hebben verspild met het uitproberen van alle mogelijke instellingen en ongezond veel reboots, ontdekte ik verscholen achter een drietal ikonen een melding van Win, die mij erop wees dat het een of andere apparaat het niet deed. Huh? M'n video-driver stuurde de videokaart niet aan. Wat de fok?!
Nader onderzoek wees uit dat er met de video-driver, van het merk ARK, op zich niets mis was. Win lustte het ding alleen niet, dat was alles. Sterker, Win identificeerde de video-drivers op de ARK-diskette niet eens als video-drivers. Ik moest op zoek naar een nieuwe driver, dan zou alles goed komen!

MS INTERNET

Maar waar haalt een mens zo gauw zo'n dri-

MEMORY MANAGER 95

Soms lukt het in een Dos-scherm niet om voldoende geheugen vrij te maken of toe te wijzen. In dat geval is het handig de hulp van een ander programma in te roepen, namelijk Qemm, oftewel Quarterdecks Memory Manager. Met name versie 7.5 is heel goed in staat om alle geheugen vrij te maken die nodig is om een Dos-game behoorlijk in een Dos-scherm te spelen.

WS 95 GAMER

SHAREWARE 95

Er bestaat inmiddels ook een kleine verzameling van shareware games voor Win 95. Op het internet kun je ze vinden op het volgende adres: http://wclrs.bham.ac.uk/GamesDomain/lordsoth/win95/index.html. Het betreft hier een deel van de verzameling van Lord Soth, die er een dagtaak van heeft gemaakt het net af te speuren naar sharewaregames en demo's. Op het ogenblik van dit schrijven heeft de Lord er vier gevonden: Gnu Chess (een simpel schaakspel), Hardwood Solitaire (een zeer mooie versie van patience), Solitairy Confinement (nog meer patience-varianten) en Thingy (Pac-Man met ASCII-tekens).

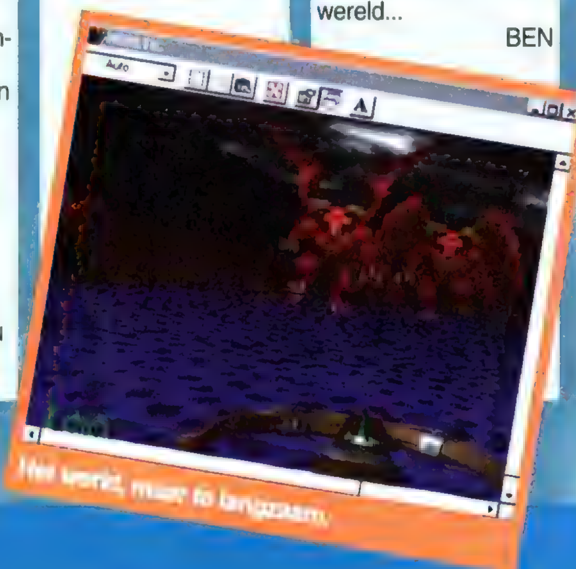
ver-programmaatje vandaan? Tijd om naar Microsoft te gaan, op het Internet wel te verstaan. Op de World Wide Web server van Microsoft (http://www.mcrosoft.com) trof ik zowaar precies aan wat ik nodig had: een W95 versie van het afgewezen ARK-programmaatje, kant en klaar om gedownload te worden. Na een vlekkeloze installatie probeerde ik opnieuw een paar games te starten. Het ging zowaar zonder problemen. Dat wil zeggen: Heretic en Terminal Velocity bijvoorbeeld wilden wel in één Window, maar gingen onaanvaardbaar traag. Doom wilde uitsluitend full-screen. Yogho-Yogho (zie elders in dit nummer) wilde alleen spelen in een echte MS-Dos omgeving.
Bij het groter en kleiner maken van de windows die wel speelden, bleek dat de games zelf niet van grootte mee veranderen (al is dat bij de betere 3D-games niet echt een probleem omdat die zelf de mogelijkheid hebben om van speelscherm maat te veranderen.)

BACK TO DOS

De grote truuk van Windows 95 blijft het configureren van MS-Dos, ook al kan dat nu gebeuren in een Windows-scherm. Een tegenvaller voor al degenen die dachten met de aanschaf van het nieuwe besturingsprogramma voorgoed van Dos af te zijn.
De tweede tegenvaller: de minimum-systeemeisen die Microsoft adviseert (een 386 DX met 4 Mb RAM) slaan echt nergens op. Zelfs op m'n Pentium 60 met 8 Mb RAM gaan sommige dingen onder Win 95 frustrerend traag. Een reden hiervoor is dat 16-bits toepassingen (de klassieke Dos/Windows programma's) onder een 32-bits besturingssysteem juist langzamer in plaats van sneller kunnen draaien.
Daarnaast is het wel zo dat Win 95 inderdaad in staat is tot multi-tasking, maar vooral als daar voldoende (zo'n 16 Mb) RAM-geheugen voor aanwezig is.
Geen klachten heb ik tot slot over de Plug en Play- en Auto Play mogelijkheden. Die werken gewoon prima.
Maar al met al lijkt er weinig anders op te zitten dan over te gaan tot de aanschaf van een Pentium 90 met 16 of meer Mb RAM als je snelheid, multitasking, games en Windows 95 wil. Duur? Ja, inderdaad, maar ga dat maar eens uitleggen aan Bill Gates, de directeur van Microsoft, beter bekend als de rijkste man van de wereld...

BEN


Tja, op een Pentium 90 met 16 Mb RAM kan ik het ook.


Het werkt, maar te langzaam.

WINDOWS 95
Fabrikant: Microsoft
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573
Prijs volledige versie: *f* 449,- (Eng. *f*389,-)
Plus pack: *f* 105,- (Eng. *f* 89,-)
Upgrade voor windows 3.1:
***f* 229,- (Eng. *f* 199,-)**

RAM DOUBLER 95

RAM Doubler is een grote hit onder de Macintosh-gebruikers. Dit programma van de firma Connectix verdubbelt het RAM-geheugen door er als het ware een virtuele kopie van te maken (vanaf een 386 DX met 4 Mb RAM). De PC krijgt hierdoor niet meer snelheid, of zelf meer geheugen, maar er kunnen veel meer programma's tegelijk gedraaid worden zonder dat ze last van elkaar krijgen.
Sinds een paar maanden bestaat er ook een Win 3.1 versie van dit bijzonder nuttige programma. Tegen het eind van het jaar wordt de Win 95 versie van RAM Doubler verwacht, waarvan geregistreerde kopers een gratis update kunnen krijgen. Adviesprijs: 3.1 versie: *f*199,- Importeur: GW Trading

AL UNSER, JR. Arcade Racing

Een heus Windows 95 racespel. Als er iets geschikt is om de snelheid van een 32-bits game te testen, dan zou dit het moeten zijn.

RACEN?

Zodra de CD in de speler zit begint het spel te draaien. Er moeten wel wat bestanden op de harde schijf terechtkomen maar dat is een kwestie van even klikken.
Naam van de coureur opgeven, kiezen tussen joystick of toetsenbord, autootje uitkiezen, parcours selecteren en racen maar. Hoewel, racen...
De beeldopbouw gaat weer eens te langzaam. Er zit wel beweging in maar van een razendsnel race-spel is geen sprake. Hoe kan dat nou? Dit spel is speciaal bedoeld voor Windows 95, en ik voldoe ruimschoots aan de minimum-systeemeisen. Dan maar racen in een kleiner schermpje. Ook dat help niet, zo'n window kleiner maken heeft alleen tot gevolg dat de speler een stuk minder van het spel ziet. Niet echt een goed idee dus.

JUST SAY NO

Word ik nu echt geacht om alle tien racewagens uit te proberen, en alle vijftien parcours rond te rijden, in dit tempo, en met dat beruchte hysterische naaimachine-geluid dat voor de brullende motor van m'n bolide moet doorgaan? Ik dacht van niet.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	5⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	6⁰

- Te traag
- Vrijwel geen afwisseling
- Bolides klinken als naaimachines

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 486 DX2, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, Windows 95, muis. Joystick aanbevolen, geluidskaart niet.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

5⁸


Zoek de verschillen.



Dit deel van de wagen blijft voortdurend in beeld.

Game-programmeurs hebben op het gebied van Win 95 nog veel te leren, dat maakt dit race-spel wel duidelijk. Terug naar school jongens en meisjes, en val mij a.u.b. pas weer lastig als jullie een Win 95 diploma op zak hebben.
BEN



PITFALL

De klassieker Pitfall uit 1983, bekend van onder meer de Atari en de Commodore 64, is in een gloednieuw Win95 jasje gestoken. Zo toont het op een mooie manier wat W95 allemaal kan.

CLASSIC FALL

Pitfall blijft maar terugkomen. Onlangs nog op de SNES, en nu dan voor W95. Het beroemde platformspel is voor de gelegenheid flink opgelapt. De graphics zijn up-to-date gebracht en de geluiden zijn vernieuwd. Alleen aan de gameplay is niets veranderd (die was al goed).

PIT-STRETCH

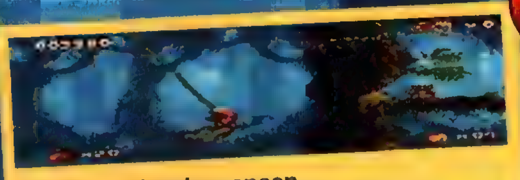
Pitfall 95 is uiteraard gemaakt met het oog op Autoplay, dus CD-tje erin, klikken en spelen met die hap. Gaat de speler vervolgens met de grootte van het Pitfall-scherm experimenteren, dan wordt een interessante mogelijkheid duidelijk. Ongeacht hoe smal, breed, lang of kort het speelscherm namelijk gemaakt wordt, Pitfall rekt of krimpt gewoon mee. Pitfall in een heel smal en langwerpig scherm? Geen probleem. Liever Pitfall laag en breed. Doe het gewoon. Pitfall als postzegel, of full-screen? Klik en beschik.



Pitfall voor vierkante mensen.

SPRINGEN EN VALLEN

In Pitfall moet de speler al springend, vallend en klimmend op zoek naar een geheime Maya-tempel. Onderweg proberen zo ongeveer alle oerwoudbewoners dit te voorkomen. Slangen bijten, apen smijten en dodelijke poelen openen zich. Hoog in de bomen blijven dus.


Pitfall voor brede mensen.

RAPPORT

GRAPHICS	8²
GELUID	8⁴
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- Onderhoudend
- Snel moeilijk
- Speelbaar in elke window-maat
- Flink opgelapt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, Windows 95, SVGA, double-speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8

Een mooi voorbeeld van de mogelijkheden van Win 95, en bovendien na al die jaren nog steeds een zeer onderhoudend spel dat door de nieuwe graphics en geluiden weer een flinke poos mee kan.
BEN



BATTLE BEAST

Die gasten die vechtspellen bedenken worden met de dag meliger. Nu hebben ze er eentje gemaakt waarin de vechters schattige kleine beestjes zijn (en niet zo schattige fantasiemonsters). Er valt geen druppel bloed, maar wreed zijn ze wel...

Sparticus de Grote.

Kulapesh de Scheermesvis.

Vermian de Kleine Duivel.

Nasator de Killer.

Torkuda de Zweepstaart.

Morden de Kus des Doods.

BEESTACHTIG

Had ik het in de inleiding over schattige kleine beestjes? Dat neem ik terug. De beestjes zijn inderdaad wel klein, maar schattig, dat zijn ze alleen als ze stilstaan. Als ze bewegen en onaangekondigd een verzameling vlijmscherpe tanden tonen, komen andere woorden dan 'schattig' in gedachten: agressief bijvoorbeeld, of angstaanjagend, of eenvoudig beestachtig.

KLEINE ETTERS

In totaal krijgt de speler in Battle Beast de beschikking over zes monstertjes: een ratje, een nijlpaardje, een visje, een hondje, een dinosaurusje en een schildpadje.
Klein en onschuldig als ze lijken hebben deze beestjes wel een paar moves in hun arsenaal zitten waar je (fuck) u tegen zegt. De vis bijvoorbeeld blijkt een paar tanden in z'n bek te hebben waar Jaws een minderwaardigheidscomplex van zou krijgen. Is het waterbewonertje uitgekauwd, dan slaat hij de tegenstanders aan z'n vlijmscherpe haak. Wie dan nog staat, kan een hamerslag of een walvissekopstoot verwachten, of 't niks kost. Verwachtte je van het miezerige keffertje (Sparky is trouwens zijn naam) geen kwaad? Voel dan eens de boksbal die hij uitspuwt tegen je naïeve voorhoofd knallen en je zult van gedachte veranderen. Ondertussen is Sparky echt niet te beroerd om z'n tegenstanders met een grote voorhamer te wijzen op de Rechten van de Hond, een betoog dat hij graag afsluit met een grote hap uit andermans benen.



Torkuda vs Mortie: schild blijf bij je pad.

MORF MANIE

Leuk en aardig, maar het blijven kleine ettertjes, hoor ik je brommen. Morf dan eens voor de aardigheid zo'n Battle Beest naar z'n alter ego.
Sparky verandert dan in Sparticus de Grote, een woesteling die naast vlijmscherpe tanden in het bezit is van een fraaie 'leg sweep', een krachtige 'punch' en een venijnige 'uppercut'.

DIEREN-MANIEREN

Elk schattig beestje heeft zodoende z'n eigen gemorfte alter ego, die uiteraard allemaal hun eigen moves en streken hebben. Om te voorkomen dat zo'n groot en gemeen Battle Beest in één klap een tegenstander wegvaagt die even vergat te morfen, hebben de dieren in beide vormen hetzelfde incasseringsvermogen. Geniet bijvoorbeeld van een tafereeltje waarin Morden (in het dagelijks leven het schildpadje Mortie) uithaalt met z'n gepantserde en van spikes voorziene staart naar Nicky het dinosaurusje. De kans is dan groot dat Nicky overeind blijft staan, een honkbalknuppel tevoorschijn haalt en Morden helemaal tot moes mept. Zo blijkt maar weer eens: kleren maken de man, maar streken maken het beest.



Tor vs Morden: neushoorn from Mars.



Kuli vs Sparticus: hooked.

Het is niet de eerste keer dat dieren de hoofdrolspelers in een beat'm up zijn, maar wat doet dat ertoe? Het is zeker de leukste variant van het genre. Alleen het bloed begon ik na een tijdje meppen en hakken een beetje te missen.
BEN



RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	8,0

+ Grappig en gemeen
+ Save mogelijkheid
+ Goed speelbaar met gamepad
- Lastige toetsenbord-bediening

PC CD-ROM
Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, SVGA, Windows 3.1/95, muis, double speed CD-ROM speler, geluidskaart en gamepad aanbevolen
Fabrikant: 7th Level
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

8

POWER TIP

Een morf-aanrader is Vermian de Rat. Hij verandert in Vermian de Kleine Duivel, een geniepige strijder met op z'n rug een vastgemonteerde shotgun!

SUPER BOMBERMAN 3



Normal Mode 1-3 is een kippie.


Stage 1: komt bekend voor.


Stage 2: Gele Louie ontsnapt ternauwernood.


Stage 3: Gelanceerd door een geiser in Waterland.


Stage 4: Via de kelder kom je bij het Louie-ei.


Stage 5: Lekker iglo's slopen.

Mijn favoriete SNES spel aller tijden krijgt al weer een vervolg! Na het prachtige Super Bomberman 2 nu het lang verwachte SB3! Het enige dat mij nog te doen stond, was Thomas bellen (SB is ook zijn favoriet), de cola koud zetten, de luie stoelen voor de TV en de stereo op tien. Blast away!

RECORD

Deze keer geen record in de vorm van een high score maar in de tijd die Thomas er over deed om bij mijn huis aan te komen. We wonen ongeveer zes kilometer van elkaar maar hij was er vijf minuten nadat ik de hoorn op de haak gooide. Ik zat al klaar: colaatjes, chips, Bomberman 3 in de SNES en mijn L.P.U.C. (Lucky Power Unlimited Cap) op mijn hoofd.

We begonnen natuurlijk meteen in de Battle Mode. Je hebt in Bomberman namelijk twee soorten games: Normal Mode en Battle Mode. Normal Mode is het platformgedeelte (dat je overigens in SB3 ook met z'n tweeën kunt spelen) en Battle Mode is een competitie tegen elkaar met maximaal vijf spelers.

TEAMVERBAND

Meteen na het starten van SB3 viel ons op dat er veel meer opties zijn. De eerste keuze die we moesten maken, was of we vijf tegen elkaar wilden spelen of dat we twee teams wilden vormen. We kozen voor de teams. Daarna moesten we opties instellen als; 'hoeveel ronden', 'hoeveel tijd' en de moeilijkheidsgraad van de computertegenspelers.

In het volgende scherm met opties moesten we de spelers kiezen. Nieuw aan SB3 is dat alle Bombermannen er anders uitzien want ze komen uit alle windstreken van de wereld.

De gewone bekende Bomberman komt uit Japan, een Bomberman met een hanekam komt uit Engeland en heet Metalbomber, Bomberkid met een cowboyhoed komt uit Amerika, Prettybomber is een lief meisje met een roze jurkje en komt uit Frankrijk, Bomberuhoo (wat?) is dik en groen en komt uit Kenya, de bebaarde Bomberchun met spleetoogjes komt uit China, de kleine Bombercassock (hoewel, hij is niet klein maar hij zit altijd in de geknielde Russische dansstand) komt dus uit Rusland en de Mexicanbomber, hoe kan het anders, komt uit Mexico.

POWER TIP

Louie's zijn koel, wreed en absoluut nodig!

RMAN 3

VELDEN

We zijn nog niet klaar natuurlijk. De volgende optie is het samenstellen van het team: speler 1 & 2 (Thomas en ik) zijn team 1 en de drie computerspelers zijn team 2. De laatste optie is het kiezen van het speelveld. Net als met de andere Bomberman versies mag je kiezen uit een flink aantal velden, in het geval van SB3 zijn dat er tien.
Het eerste veld kennen we al maar in verdere velden zijn bijvoorbeeld treintjes waar je in kunt springen en waarmee je iedereen plat kunt rijden, iglo's waarvan je het dak de hemel in kunt knallen en wipwappen waarmee je bommen kunt wegschieten. Toch valt het ons een beetje tegen dat er niet wat verrassender dingen inzitten, ze hebben er toch jaren over kunnen nadenken.

GEKKE BEESTEN

De MegaDrive-versie van SB, die vorig jaar uitkwam, introduceerde al de Louie. Een Louie is een kangoeroe-achtig beest met magische krachten. Hij helpt de Bombermannen als hij uit zijn eigevangenis wordt bevrijd. Als Bomberman eenmaal op de rug van een Louie zit, heeft hij minder te vrezen van bommen omdat hij dan twee keer geraakt kan worden: de eerste keer verliest hij zijn Louie, de tweede rake klap kost hem zijn leven. Naast deze functie als 'bomvrij vest' hebben alle Louie's een speciaal kunstje. De roze Louie kan springen, de bruine kan met één druk op de knop alle bommen tegelijk neerleggen, de blauwe Louie is gespecialiseerd in voetbommen en schopt ze op commando richting vijand, de gele Louie kan alle vernietigende blokken wegduwen en de groene Louie heeft een ingebouwde superturbo versnelling waarmee hij als snelste bij een op scherp staande bom weg kan rennen.

PLATTE VORM

Nu heb ik het de hele tijd over de Battle Mode maar Super Bomberman 3 gaat volgens mij om het platformgedeelte, oftewel Normal Mode! Het verhaal daarvan is simpel: om de wereld te redden van hel en verdoemenis moet Bomberman vijf werelden van elk vier levels en elk één boss-level overleven. Wie zegt dat er een interessant verhaal bij een platform hoort te zitten? Mijn collega van het Amerikaanse gamesblad NMS was helemaal wild over het spel: grotere levels, moeilijkere eindbazen, betere graphics enz. enz. Daar kan ik nu meteen tegen in brengen dat het platformspelgedeelte van SB3 compleet waardeloos is. De eindbazen zijn zielige kippetjes met het IQ van een gnoe die je binnen vijf seconden van de Aarde veegt en de levels die er aan voorafgaan kun je met je ogen dicht uitspelen. De eerste keer dat ik het spel speelde kostte het mij ongeveer drie uur om het helemaal af te werken, zonder ook maar één keer overnieuw te hoeven beginnen. En aan het einde had ik nog veertien levens over die ik hier en daar had verdiend. Het schijnt dat er een passwordsysteem opzit en dat is wel het meest overbodige dat je kunt voorstellen. Nee, da's niks. Terug naar de Battle Mode!

POWER TIP

Vergeet de Normal Mode die is voor sukkels.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁷
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Teamspel mogelijkheid
▲ Louie's
▲ Bomberman blijft top!
▼ Waardeloze platformspel-optie

SNES
Prijs: ƒ129,- Bfr.ca.2320
Fabrikant: Hudsonsoft
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-416016

8³

Het platformspel in de Normal Mode is veel te makkelijk, maar de Battle Mode maakt dat meer dan goed! De Louie's zijn een welkome uitbreiding en de team-optie is te gek. De graphics zijn wat scherper maar de velden iets kleiner door drukke randen om het veld. De computertegenstanders zijn heel wat pittiger geworden wat alleen spelen een stuk leuker maakt. Jammer dat de velden niet echt anders zijn dan de vorige versies, dan zou SB3 zeker de score halen van vorige keer. Als je nog geen versie van SB hebt dan is deze zeker de moeite waard maar voor SB1 of SB2-bezitters, biedt SB3 te weinig nieuws voor z'n geld.

BJ"ØRN





3) Ook level 2-2 is niet opgewassen tegen het bommengeweld.


Stage 7: Pyramides houden niet van bommen.


Stage 8: Samen met roze Louie in he treintje.


Stage 9: Bom gelanceerd via wipwap.




Stage 10: Guerilla warfare vanuit de bosjes.

Nu 50% korting

Met 3M Diskettes :
het allerlaatste computernieuws voor de helft van de prijs.

De computerwereld verandert razendsnel. Wie bij wil blijven krijgt nu een unieke kans. Dankzij 3M kost een abonnement op één van de computervakbladen (Tele-PC, Personal Computer Magazine, PC Koop, Customer Base, Power Unlimited) u nu de helft minder !

Wat moet u doen ?

In elk doosje 3M Diskettes, 3.5" High Density standaard en DOS geformatteerd, zit een spaarzegel. Vijf zegels geven al recht op een jaarabonnement met 50 % korting op het blad van uw keuze.

Met 3M Diskettes slaat u dus twee vliegen in één klap. U blijft op de hoogte van wat reilt en zeilt in de computerwereld. En u bent verzekerd van 3M's toonaangevende diskettekwaliteit.

Vraag naar 3M Diskettes bij uw dealer. De aktie loopt van 15 september t/m 31 december 1995, of zolang de voorraad strekt.



3M *Reliability*

WIN

Een 3DO speler & TV



Bijna iedere maand organiseert Power Unlimited wel een of andere spectaculaire wedstrijd. Zo heb je dit jaar al heel wat mooie prijzen kunnen verdienen, want er zijn al talloze spelcomputers de deur uit gevlogen. Deze maand gaan we nog een stapje verder. Heb je voldoende kennis over 3DO of hou je wel van een gokje? Lees dan de volgende tekst aandachtig door en wie weet heb jij dan binnenkort een complete Goldstar 3DO-set (speler, FIFA Soccer, memory card, kabels) inclusief televisie en het spel Need For Speed in huis.

De prijzen

De hoofdprijs om van te watertanden: een Goldstar 3DO-speler met televisie en twee games (FIFA Soccer en Need For Speed).

Als troostprijs verloten we tien abonnementen op het (engelstalige) 3DO magazine samen met tien t-shirts.

Tussen al het PlayStation- en Saturn-geweld zou je bijna vergeten dat er ook nog andere spelcomputers bestaan. Een van de meest veelbelovende alternatieven komt op dit moment van de firma PMR International die in de Benelux de 3DO Goldstar machine samen met FIFA Soccer te koop aanbiedt voor de scherpe prijs van f 749,-.
Zoals je al regelmatig in Power Unlimited hebt kunnen lezen, staat 3DO garant voor prachtige graphics en flitsende gameplay. Omdat het systeem al een tijdje geleden in het buitenland is geïntroduceerd, zijn er sinds de release in Nederland al meteen flink wat spellen voor beschikbaar.

64-BIT

Net als de PlayStation en Saturn gaat het hier om 32-bit software, maar 3DO heeft voor 1996 al een spectaculaire verandering aangekondigd.
Zoals het er nu naar uitziet, kun je in het voorjaar je huidige 3DO-speler opwaarderen tot een heuse 64-bitter. Je moet dan een soort cartridge kopen die je in je bestaande machine schuift. De speler doet dan de rest en vanaf dat moment kun je dus zowel 64-bit als 32-bit games spelen. Een slimme spelfanaat is op z'n toekomst voorbereid, dus waarom doe je niet mee aan deze Goldstar 3DO-wedstrijd?

De vragen zijn simpel:
❶ Noem drie titels van spellen die op dit moment voor de 3D0-systemen leverbaar zijn.
❷ Noem of gok de titel van het best verkochte 3DO-spel in Nederland.

In samenwerking met leverancier PMR International kiezen we uit de juiste inzendingen de uiteindelijke winnaar.
Zet beide antwoorden op een briefkaart en stuur die **voor 30 november** naar:

Power Unlimited,
Postbus 9805,
1006 AM Amsterdam

Wie weet verschijn jij dan als gelukkige prijswinnaar in het februarinummer van Power Unlimited.

CLOCKWORK

Pepperouchau's Adventure

Pepperouchau is weer terug. Kennen jullie hem nog? Hij was dat opwind-soldaatje dat in Clockwork Knight 1 op jacht ging naar de ontvoerders van de lieftallige Chelsea. Het speelde zich allemaal af in een huis waar al het speelgoed tot leven kwam. Chelsea werd gered, althans dat dacht iedereen. Maar voor de ogen van Pepperouchau en zijn vrienden wordt Chelsea voor een tweede keer ontvoerd.



Deze berg radars vind je in de Clocktower.



Spring op de juiste letter en je krijgt een extra leven.

NACHTMERRIE

Ach, wat waren ze gelukkig. Chelsea, het blonde prinsesje uit de klok, was door Pepperouchau uit handen van haar ontvoerders gered. Eindelijk kon hij haar voor eens en voor altijd de liefde verklaren. Eindelijk waren ze samen. Maar dan gebeurt er iets waardoor de nachtmerrie weer tot leven komt. Chelsea heeft zich even afgezonderd om op adem te komen van al het gefeest. Nieuwsgierig gaat Pepperouchau even kijken waar ze blijft en voor zijn ogen ziet hij hoe een enorme robot Chelsea oppakt en in het donker verdwijnt. Chelsea wordt voor een tweede keer ontvoerd. Wat willen ze toch van haar?

ONVERSCHROKKEN

Nadat Pepperouchau het nieuws aan zijn vrienden heeft verteld, blijft iedereen verslagen zitten. De hele kamer zwijgt, verbaasd en vol angst over het feit dat die verschrikkelijke geschiedenis zich weer herhaalt.
Maar al snel springt Pepperouchau op. Vol kracht en gedrevenheid verkondigt hij dat hij voor een tweede maal zijn geliefde zal redden. Voor eens en voor altijd zal hij afrekenen met Chelsea's ontvoerders en voor eens en voor altijd zal hij haar dan in zijn armen sluiten.

Zonder verder een woord te zeggen verdwijnt de held onverschrokken door de deur waar hij de robot voor het laatst zag. En daar staat hem het eerste grote gevecht te wachten...

DERDE MAAL

Pepperouchau wordt meteen aangevallen door een gigantisch multimedia robot gewapend met een monitor, wat printplaten en gevaarlijk uitziende tentakels. En dan ziet Pepperouchau het goed: dit is dezelfde robot die Chelsea net ontvoerde. Met een waas van woede voor zijn ogen gaat hij het gevaarte met zijn sleutel te lijf. Na een paar minuten trekt de rook op en van de robot is niet veel meer over dan een rokend hoopje chips.
Chelsea kan niet ver uit de buurt zijn, denkt Pepperouchau en gaat meteen op zoek. En ja hoor, iets verderop ziet hij het arme kind hulpeloos op een tafel liggen. Zo snel als hij kan rent hij naar haar toe maar het blijkt allemaal voor niets. Uit een aangrenzende kamer komen opeens een paar mechanische vleermuizen aangevlogen, recht op Chelsea af. Nog voordat de ridder iets tegen zijn tegen zijn olijfje heeft kunnen zeggen, wordt ze door de vleermuizen gegrepen en voor een derde maal ontvoerd. Ten einde raad en met tranen in de ogen scherpt Pepperouchau nog maar eens zijn wapens en gaat opnieuw het avontuur tegemoet. Op zoek naar Chelsea, zijn blonde gebakje.

KID'S ROOM

Pepperouchau komt vervolgens terecht in de kinderkamer. Met zijn sleutelzwaard steekt hij het ene na het andere dolgeworden soldaatje neer. Met een vrolijke confetti regen knallen ze uit elkaar.
De boss van dit level is een zingende ratelslang die rondkruipt op een houten stellage. De ratel van de slang is een microfoon en teven het zwakke punt van het beestje. Door met zijn sleutel in die microfoon te blijven poeren weet Pepperouchau de slang op

POWER TIP

Als je een eitje tegenkomt, laat die dan niet liggen. Ze zijn te gebruiken als bowlingbal en er zit soms een verrassing in.

POWER TIP

Met de potten in de studeerkamer kun je geleide raketten krijgen als ze op het juiste moment met de sleutel worden opgewonden.



In de studeerkamer staan kanonnen die je van het ene naar het andere bureau schieten.



Pepperouchau wordt met paard en al gelanceerd.

KNIGHT 2



Waar een schildpad al niet goed voor is.



Dit multi-media monster heeft Chelsea wéér ontvoerd.

POWER TIP

Sommige soldaatjes en clowntjes kun je eerst bewusteloos prikken. Pak ze dan op en gooi ze naar andere tegenstanders.

een gegeven moment zo gek te krijgen dat hij van ellende gillend uit elkaar knalt.

HULPJES

In de studeerkamer krijgt Pepperouchau opnieuw te maken met die irritante soldaatjes en clowntjes die zo nodig moeten, weet je wel. Gelukkig zijn er een paar hulpmiddelen waardoor deze mannetjes snel uitgeroeid kunnen worden. Allereerst kan Pepperouchau zo'n typetje even bewusteloos prikken waarna hij er een kan oppakken om naar de rest te smijten. Een welgemikte worp wordt soms ook nog eens beloond met een extra leven.
Ook bevindt zich in deze kamer een aantal potten waar raketten uit komen ploffen. In eerste instantie zijn ze gevaarlijk voor Pepper maar als ze op het juiste moment met de sleutel worden opgewonden, veranderen ze in geleide raketten die op zoek gaan naar lastige individuen.
Deze stage wordt afgerond met een drievoudige boss. Een papieren gorilla, een papieren luipaard en een papieren vleermuis.
Na de study krijgt Pepperouchau ondermeer te maken met natte voeten in de badkamer en hoogtevrees in de klokketoren. In de badkamer moet de ridder vooral oppassen voor de vloedgolven. Zijn enige redding zijn de sponzen, schildpadden, flessen bodylotion en speelgoed eendjes die op de rand van het bad liggen. In de klokketoren wordt Pepperouchau voornamelijk dwarsgezeten door draaiende radarwerken en enorme diepe afgronden.

GRENZEN

In hoeverre verschilt deel 1 nu van deel 2? Wat de gameplay betreft is er geen verschil. Het doel is hetzelfde, de opdracht is hetzelfde en het spel is met een beetje geduld nog steeds zonder veel moeite in één keer uit te spelen. Dit komt vooral door de makkelijke manier waarop extra levens verdiend kunnen worden.
De levels zijn natuurlijk net even anders en er zijn er ook veel meer maar het belangrijkste verschil zit hem in de graphics. Er is nog beter gebruik gemaakt van de 3D capaciteiten van de Saturn en het lijkt er allemaal net even iets verzorgder uit te zien.
Ik hoop alleen voor Chelsea dat ze na dit avontuur niet nog een keer ontvoerd wordt. Er zijn namelijk grenzen aan de liefde en de trouw. Ook voor Pepperouchau...

RAPPORT

GRAPHICS 9^2

GELUID 8^7

ORIGINALITEIT 5^0

SPEELBAARHEID 8^0

▲ Veel te zien

▲ Fantastische graphics

▼ Te makkelijk

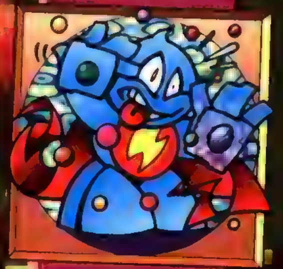
▼ Déja-vu

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bf.ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.02152-86200

7^7

Tijdens de ontwikkeling van het eerste avontuur van Pepperouchau was al duidelijk dat er een deel twee zou komen. Daarom vind ik het wat slap om, net als in deel 1, Chelsea ook in deel 2 te laten ontvoeren. Het verhaal is om die reden teveel hetzelfde en daardoor heb je constant zo'n déja-vu gevoel. Draai de rollen eens een keer om. Laat in deel 3 Chelsea maar eens achter de mannen aangaan. Of Soltia, want dat is toch wel de schoonste van het stel...

THOMAS





Zet de kraan aan en je weet niet wat je overkomt.



Aan het eind van het eerste level word je belaagd door een zingende kubus-ratelslang.

WEAPON LORD



De makers van Streetfighter II zijn weer eens het laboratorium ingedoken en teruggekeerd met een nieuwe creatie. Geen fatality's, verborgen werelden of 3D effecten maar een recht toe recht aan knokspel gebaseerd op de vechtlustige oermens.

BLOEDDORSTIGE ZIELTJES

De kombat-gamer wordt overspoeld met nieuwe top-titels. Mortal Kombat 3, Tekken, Virtua Fighter, Primal Rage, Killer Instinct om er maar een paar te noemen. Je moet als spelletjesfabrikant nu wel van goede huize komen wil je het bloeddorstige zieltje van de hedendaagse leunstoel-ninja voor je winnen.
Weapon Lord mist de nieuwe digitale snufjes van de bovengenoemde vechtspellen en zal zeer waarschijnlijk niet het massale succes behalen van een Killer Instinct. Niet omdat Weapon Lord kwalitatief nu zo veel onderdoet maar omdat het de knallende show-effecten en high-tech snufjes mist.

BARBAARSE VECHTTECHNIEK

Om plezier te hebben bij het spelen van Weapon Lord moet je skills hebben. Niet alleen om te winnen (je hebt tenslotte mooie en lelijke overwinningen) maar vooral om het hele scala aan moves uit je controlpad te toveren. Alle krijgers in Weapon Lord hebben ongeveer twee keer zoveel moves als het instructie-boekje doet vermoeden. Ongetwijfeld zullen ze allemaal de moeite waard zijn maar ik heb het geduld niet om ze onder de knie te krijgen.
Het vechten is bij Weapon Lord niet zo spectaculair maar de makers krijgen van mij wel een pluim voor de diverse karakters die ze ontwikkeld hebben. Zagen we in Primal Rage hoe de dinosaurus in de prehistorie zijn vijand naar de andere wereld hielp, Weapon Lord leert ons alles over de barbaarse vechttechniek van de oer-krijger. Geen subtiele kung fu-moves maar botten-krakende en schedel-verbrijzelende aanslagen. De zes Weapon Lords bezitten een grote hoeveelheid attack- en defense-moves en hebben allemaal als doel het verslaan van de Demon Lord.

"When the night turns violent and the moon bleeds, gripped by the skeletal fingers of death, a child shall be born under the Warrior's Moon. When this child survives the challenge of adolescence, it will rise to face the Demon in combat... and the Lord of Demons will fall by the hand of the WEAPON LORD"

ZARAK DEMON LORD

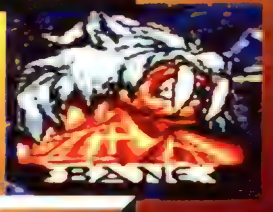
Tijdens zijn leven als mens was Zarak een geduchte vechtjas. Altijd aan het moorden, mishandelen en verminken. Het was te verwachten dat hij zou eindigen als een hooggeplaatst demoon. Uiteraard gaat zo'n functie gepaard met enige nadelen. Mutanten spinnen hebben zich genesteld op Zarak's rug en hebben het daar zeer gezellig gemaakt.

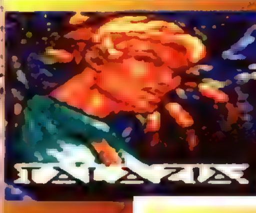

ZARAK













JEN-TAI WAR QUEEN

They don't call her queen for nothing. Deze jongedame straalt een en al stijl en klasse uit. Niet alleen haar oogverblindende uiterlijk maar ook haar bijzondere manier van vechten is betoverend. Als deze koningin haar horens in je borstkas plant om vervolgens haar metalen knieën onder je kin te plaatsen dan weet je opeens hoe het voelt om verliefd te zijn.

KORR MASTER WARRIOR

Volledige naam Kornelis de Koening. Een verre voorouder van ondergetekende. Op zijn vijfde verjaardag kreeg hij zijn eerste knots waarmee hij zo goed als zijn gehele stam uitmoordde. De overlevenden kroonden hem die dag als Weapon Lord. Korr's broer Kang verdween enkele jaren geleden na een inval van een naburige stam en is tot op de dag van vandaag zoek. Korr gaat uiteraard op zoek.

TALAZIA BIRD OF PREY

Naar de mythe vertelt bezit Talazia valkenbloed. Waar of niet, één ding zeker, deze venijnige dame verplaatst zich en vecht als een hongerige roofvogel. Ze heeft gigantische klauwen waarmee ze met het grootste gemak een Tyrannosaurus Rex aan stukken kan

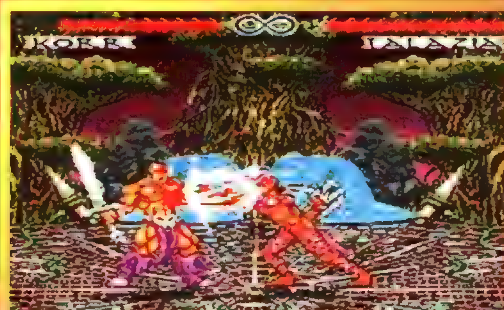
Lord

RAPPORT

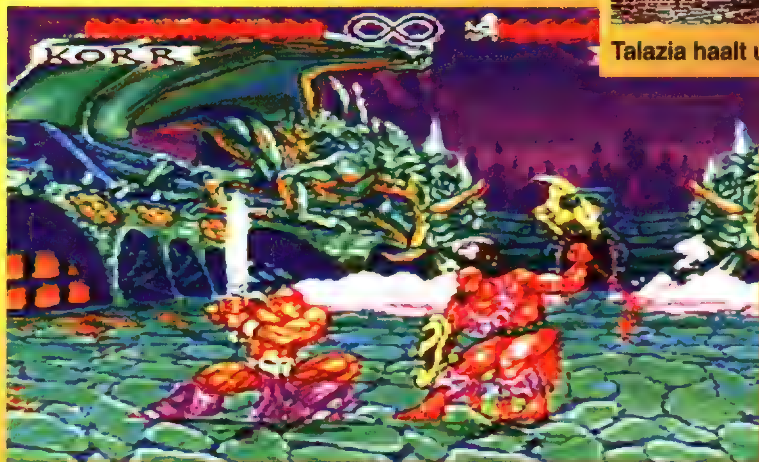
GRAPHICS	8^2
GELUID	8^4
ORIGINALITEIT	7^8
SPEELBAARHEID	7^0

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bfr.ca. 3060
Fabrikant: Namco /Ocean INC
Distributeur:CD Contact-Data
Tel. 04707-3701

7^6



Talazia haalt uit met haar scherpe klauwen.



Een gevecht op het scherpst van de snede.

POWER TIP
Veel bewegen en blijven aanvallen.



Korr en Jen-Tai zijn het ergens niet over eens.



Zarak stuurt een van z'n spinnen ten aanval.

scheuren. Birdie Num Num?

BANE LONE WOLF

Z.G.P. oftewel een zwaar gestoord persoon. Bane verbergt zijn identiteit achter de uitgeholde schedel van een sabeltandtijger. De beste man schijnt zo lelijk te zijn dat hij niet eens in de spiegel kan kijken zonder te kotsen. De enige lol die dit monster in zijn ellendige leven heeft, is het aftuigen van onschuldige voorbijgangers.

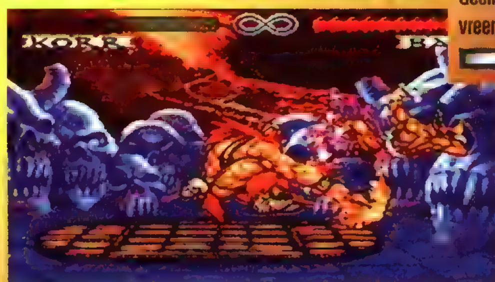
DIVADA MISTRESS OF DEATH

Iemand met zo'n naam is meestal geen modelburger. Divada beoefent zwarte magie en heeft als grootste hobby het beheksen van haar tegenstanders en het sexueel misbruiken van minderjarigen. Haar duivelse kunsten stellen haar er toe in staat om dwars door je lichaam te teleporten. Lachen hè?

ZORN DEFILER

Een veteraan op het gebied van knokken. De beste man heeft de grootste wapencollectie aan deze kant van de evenaar. Zijn favorieten zijn een ivoren bijl die door steen gaat alsof het boter is en een schild gemaakt uit de karkassen van zijn tegenstanders. Het enige minpunt van Zorn is het belachelijk staartje boven op zijn kop.

POWER TIP
Geen snoep aannemen van vreemden.



Hakkuuh!




Voor Korr is het iedere dag gehaktdag.

Slecht kan je Weapon Lord niet noemen maar een kraker is het niet. Er zijn de laatste maanden zoveel goede vechtspellen uitgekomen dat deze gewoon in de massa verloren gaat. De grote hoeveelheid attack-moves en de liters bloed die van je scherm afspatten, zijn natuurlijk pluspunten maar nog geen gegronde rede om Weapon Lord in huis te halen. KEES



Deel 3

HET HOLLYWOO

Crystal Dynamics

Na de vorige keer mijn bezoek aan PF Magic beschreven te hebben, gaat de reis nu naar Crystal Dynamics, waar Desmond en ik de ontwerper Steve Suhy en productmanager Jim Cerrey ontmoetten.

Steve, de ontwerper/kunstenaar van onder andere Gex.

HONGERIGE BLIK

Crystal Dynamics maakt met name spellen voor de 32-bit spelcomputers en heeft daar inmiddels behoorlijke naam mee gemaakt. Twee van hun games zijn al in de Power Unlimited besproken, waaronder Gex, het spel waar Steve de characters voor ontwierp en tot leven schiep.

We beginnen ons gesprek buiten in de zon op een klein terrasje naast het gebouw waar Crystal Dynamics is gevestigd. Door de open deur naast het terras zien we een stuk of tien jongens Slam & Jam testen. Steve zegt dat we daar later wel naar kunnen gaan kijken, want hij ziet onze hongerige blik door de open deur. De eerste vraag is duidelijk: "wat doet Steve?"

KUNSTWERPER

Steve vertelt: "ik geloof dat ik een ontwerper ben...", er volgt een korte pauze, "...nee, eigenlijk ben ik meer een kunstenaar...", er volgt een iets langere pauze, onderbroken door verontschuldigende blikken richting Desmond en mij, "...weet je", zegt hij plotseling, terwijl hij rechtop in zijn stoel gaat zitten, "ik ben een kunstenaar-ontwerper!" Met een voldane blik over deze vondst (waarschijnlijk heeft hij er zelf nooit zo over nagedacht) gaat hij weer achterover in zijn stoel zitten, vouwt zijn handen achter zijn hoofd en is duidelijk klaar voor de volgende vraag.

Na een aarzelende start is Steve duidelijk op dreef gekomen: "vroeger spendeerde ik veel tijd aan het spelen van computerspelletjes. Ik deed weinig schoolwerk en mijn hele jeugd bestond eigenlijk maar uit drie dingen: tekenen, lol trappen en videogames spelen. Ik kreeg telkens op mijn kop van mijn ouders: 'Steve, ga je huiswerk maken, zo komt er helemaal niks van je terecht!', je kent dat wel."

Ik kijk naar Desmond en die zit heftig te knikken. Steve vervolgt: "het was dus duidelijk dat ik geen briljante natuurkundige zou worden of tandarts of advocaat. Er waren maar twee dingen waar ik goed in was: tekenen en een klein beetje programmeren. Mijn enige uitweg was om naar de kunstacademie te gaan en daar ben ik goed doorheen gekomen."

Dat kunnen Desmond en ik niet ontkennen. Steve had ons al een map laten zien met zijn schetsen voor onder andere Gex en die zijn echt prachtig. "Nu ben ik degene die het laatst lacht en gelukkig zijn mijn ouders inmiddels ook wel een beetje trots", voegt Steve er nog aan toe.

POLYGONEN

Wat vindt Steve van de nieuwe mogelijkheden die met de 32-bit en 64-bit spelcomputers zijn ontstaan? Steve wrijft over z'n kin: "Je krijgt nu als kunstenaar-ontwerper de mogelijkheid om met 16,7 miljoen kleuren te werken en daarmee kun je natuurlijk mooiere achtergronden maken. Maar het belangrijkste zijn de 3D- en polygoon technieken. Daarmee kun je pas echt leuke dingen doen.

Goede voorbeelden zijn de nieuwe vechtspellen op de Saturn en de PlayStation (Tekken en Virtua Fighter). Daar wordt heel goed gebruik gemaakt van polygonen."

Wat zijn dat nou eigenlijk: polygonen? Steve: "Polygonen kun je het beste omschrijven als vlakjes waar je sprites (poppetjes of voertuigen) uit samenstelt. Als je maar zes polygonen kunt gebruiken, kun je dus hooguit een kubus maken in 3D. Als je er meer hebt, zoals bij de nieuwe spelcomputers, kun je gedetailleerde vechters en race-auto's maken zonder dat je daarvoor veel geheugen nodig hebt. Het is allemaal veel meer en ingewikkelder werk, maar je krijgt prachtig resultaat!"

'INTERACTIEF VERMAAK'

We besluiten de testruimte naar binnen te gaan. Dat is immers de plek waar onder andere Gex wordt getest. Overigens, Steve had ook nog beloofd dat hij ons zou voorstellen aan Jim Cerrey, een productmanager van Crystal Dynamics. Terwijl we naar de deur lopen ben ik nog even nieuwsgierig naar wat Steve denkt over het volgende: 'kunstenaar-ontwerper zijn in het gebied van videogames is natuurlijk een vrij nieuw vak. Vroeger werden de sprites en de achtergronden vooral ontworpen door

Ook testers maken fouten.

Je bent nooit te jong om te testen.

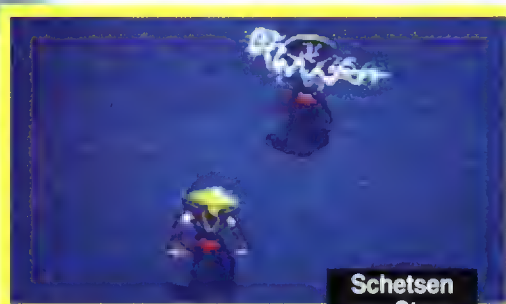
In de Crystal Dynamics testkamer is het druk.

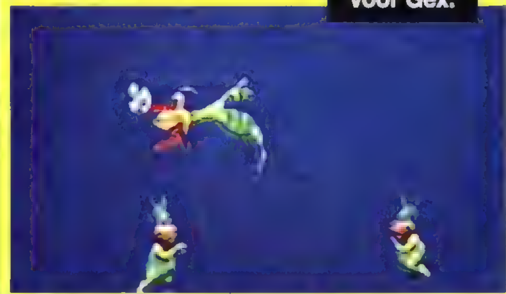
SAN FRANCISCO
VAN DE GAMES

de programmeurs die met het spel bezig waren. Nu is dat helemaal anders. Je hebt nu zelfs mensen als Steven Spielberg, George Lucas en andere oscar-winnaars op het gebied van de filmindustrie die zich gaan bezighouden met verhalen en vormgeving van videogames. Wat denk je dat die jongens er van gaan bakken?' Steve knikt, hij heeft hier duidelijk ook over nagedacht: "ja, het beste voorbeeld is het bedrijf Dreamworks, waar Steven Spielberg, Jeffrey Katzenburg (ex-Disney) en Geffen (platenbons) hun krachten gaan bundelen. Aanvankelijk wilden zij zich vooral toeleggen op film maar nu hebben ze een dochterbedrijf dat Dreamworks Interactive heet en waar magnaat Bill Gates (van Microsoft) voor de helft in zit. Zij gaan nu een nieuwe vorm van videogames maken dat ze 'interactief vermaak' gaan noemen. Hoe dat precies gaat verlopen weten we nog niet maar ik denk dat die jongens een hoop kunnen gaan doen." Ik wil meer weten en vraag Steve wat hij dan denkt dat Bill Gates allemaal kan? Steve moet hard lachen, en stelt op een cynische toon: "Alles! Hij is God, toch?"

JIM CERREY

Lachend bereiken we de testruimte waar Gex wordt gespeeld en een nieuw basketbalspel voor de Saturn. Desmond en ik verjagen meteen de twee jongste en minst sterk ogende testers uit hun stoelen en vergrijpen ons aan het sportgeweld. Een geweldig spel, blijkt al na vijf minuten spelen. Een half uurtje later staat een jongen naast ons met een bril en een petje die af-en-toe knikt en iets op zijn kladblok krabbelt. Ik vraag hem wie hij is en het blijkt Jim te zijn. Hij is de productmanager van het basketbalspel en toevallig ook de volgende persoon die wij wilden spreken. Desmond heeft al meteen een vraag klaar: "waarom komen er bijna alleen maar spelletjes uit voor jongens en (vrijwel) niet voor meisjes?". Jim is getraind: "het wordt wel eens geprobeerd, bijvoorbeeld met een licentie van Barby en al in een heel vroeg stadium met Ms. Pac-Man. Het resultaat is toch gewoon dat ook zo'n 90% van die videogames door jongens worden gespeeld en daar maken wij dan ook maar spelletjes voor. Wij bepalen dat niet zelf. Het maakt ons zelfs helemaal niets uit wie uiteindelijk onze games gaat spelen. We maken ze, leggen ze in de winkel en als het dan blijkt dat het vooral jongens zijn die het spel kopen en spelen, so be it!"





Schetsen van Steve voor Gex.

GEEN OORLOG

Ik kijk naar de klok en zie dat we helaas nog maar tijd hebben voor één vraag (we moeten nog naar Rocket Science diezelfde dag): "hoe denk je dat de 32-bit oorlog zal aflopen tussen Sega en Sony?". Hier moet Jim even over denken: "ik geloof niet dat je moet praten over een oorlog. Zowel Sega als Sony moeten maar zien of de markt klaar is voor duurdere en betere spelcomputers. En wat de concurrentie tussen die twee betreft, Sega heeft een lange geschiedenis in de business en een goed ge-oliede wereldwijde keten van kantoren op dat gebied. Sony mag dan wel groter zijn wat bedrijf betreft maar het moet nog kennis van de markt opbouwen. Als ze een kwajongenssfeer rondom hun machine weten te creëren net zoals Sega dat heeft weten te doen, dan denk ik dat ze een goede kans hebben. Maar het komt uiteindelijk allemaal op één ding neer: je moet goede games hebben. Je kunt niets verkopen uit een lege winkel. Met Crystal Dynamics maken we voor beide systemen games dus persoonlijk hoop ik dat ze het alletwee goed gaan doen."

BJØRN



Jim, de product-manager van Crystal Dynamics.



In het zonovergoten San Francisco bij Crystal Dynamics.

DIGITAL Pinball

Ik heb op een hele hoop verschillende flipperkasten gespeeld, sommige goed andere slecht. Kasten die constant op tilt slaan, zonder glasplaat, ultra moderne, ouderwetse, op de PC en nu dan een virtuele op de Saturn.

HARDCORE

De muziek bij Digital Pinball is in één woord geweldig. Een stevig hardcore deuntje klinkt uit de speakers en ik krijg er al gelijk zin in. Let's kick some ass.

Nou moet ik er even bij vertellen dat ik al de nodige café's en arcades ben uitgesodemieterd vanwege het te hardhandig omgaan met flipperkasten. Ik heb nog weleens de neiging om tegen de zijkanten te slaan en zo nu en dan een flinke schop tegen de voorkant te geven.

Ook toen ik voor de eerste keer een PC- flipperkast bespeelde vroeg Ben of ik niet zo hard op z'n keyboard wilde rammen.

Een van de redenen om zo tekeer te gaan is het feit dat bij flipperen op de PC je steeds maar een stukje van de kast ziet. Gaat de bal omhoog dan verschuift je beeld ook. Ontzettend irri eigenlijk wel.

VEEL-BELOVEND

De makers van Digital Pinball vonden dit waarschijnlijk ook erg storend dus hebben ze er wat aan gedaan. Het zicht op de kast is precies hetzelfde als bij the real thing. Schuin van boven dus. Klasse.

Oké nu moet dat ding ook nog Bas-bestendig zijn en we hebben een winnaar. Even een paar vragen: kan ik er tegen schoppen? Nee. Kan ik een klap op de glasplaat geven? Nee, maar het beeldscherm is een goed alternatief. Kan ie op tilt slaan? Yep maar daar moet je hem wel de nodige klappen voor geven. Goed dat ziet er veelbelovend uit.

DE KASTEN

Je hebt de keuze uit vier verschillende kasten. Gladiator, Knight of the Roses, Dragon Showdown en Warlock. Gladiator heeft absoluut de mooiste graphics en video filmpjes. Dragon Showdown is de moeilijkste maar wel de interessantste. De andere twee zijn iets minder en je krijgt maar drie ballen per beurt. In een arcade had dat de kast een ferme schop opgeleverd.

Iets wat een gewone kast niet heeft maar deze wel, is een complete uitleg van de regels van iedere kast. Waar zitten de bonuspunten, hoe vaak moet je een ramp op voor de jackpot, in welke volgorde moet je lampjes aanschieten, dat soort dingen dus. Maar je kan ook beslissen om het op de oude manier te doen en gewoon gaan spelen en er vanzelf achterkomen.



Je kunt maar beter luisteren.



Een andere kijk op een virtuele flipperkast.



Dragon Showdown.



Ridderroosje.



Trio ballen bij de Gladiator.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	7^{5}

▲ Lekker muziekje
▲ Totaalbeeld op kast
▲ Je kunt op de kast rammen
▼ Had iets spectaculairder gemogen

SATURN
Prijs: f 109,95 Blc ca. 1980
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-88200

7^{8}

Ik denk dat Digital Pinball het beste flipperspel is dat je op je beeldscherm kunt krijgen. Dat wil nog niet zeggen dat het spel zelf ook geweldig is. Wat mij betreft had de inhoud van de kasten er best spectaculairder uit mogen zien. Ik denk dat ik toch maar even bij de arcade tegen een echte kast ga schoppen.

BAS



R E V I E W

NOVA STORM

**Het is weer eens zover.
De aarde is onleefbaar geworden. Ten einde raad vertrekt een klein deel van de wereldbevolking met enorme ruimteschepen naar andere zonnestelsels, op zoek naar nieuwe bewoonbare planeten, op zoek naar het paradijs.**

VLUCHTEN

Al die arme mensen die ontberingen hadden moeten doorstaan als overbevolking, voedselgebrek, luchtvervuiling konden dus mee op een ruimtereis om de aardse hel te ontvluchten. Nu is zo'n reis niet echt kort te noemen want we hebben het dan al gauw over een tocht van duizenden lichtjaren. Duizenden! Ga er maar aanstaan. Om in die tijd toch nog een beetje vers te blijven en niet te gaan ruiken, werden alle reizigers ingevroren. In enorme koelkasten lagen ze, verspreid over tientallen schepen, te wachten op het verlossende moment waarop ze een nieuw leven konden gaan beginnen. Maar helaas het ging (natuurlijk) allemaal net even iets anders dan was gepland.

EVOLUTIE

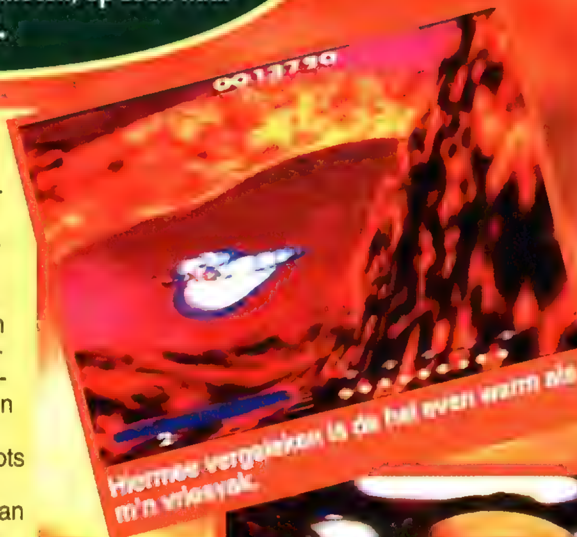
Waar men geen rekening mee had gehouden was de mogelijkheid tot evolueren van kunstmatige intelligentie. De ruimteschepen werden bestuurd en beheerd door robots, gemaakt door de mens om hen te dienen. Maar die robots waren door de jaren heen steeds zelfstandiger geworden en hadden een zekere mate van intelligentie bereikt. En deze intelligentie werd aangewend om tegen de mens in opstand te komen. Makkelijk zat natuurlijk, want die lagen daar allemaal hulpeloos in koelkasten. Na honderden jaren kwamen de schepen uiteindelijk op de geplande plek. De koelkasten ontdooiden en de mensen werden meteen door de robots tot slaven gedegradeerd. Weg droom van een nieuw en zorgeloos leven...

SCARAB-X

Jaren gingen zo voorbij. De nieuwe heersers, onder de naam Scarab-x, bouwden een aantal grote nederzettingen van waaruit het rijk werd geregeerd.
Als een van de weinige opstandige piloten krijg je de opdracht om een aantal basis van Scarab-x te vernietigen. Alleen op die manier zijn de robots uit te roeien en zal de mensheid eindelijk kunnen beginnen met de langverwachte maar nooit gerealiseerde opbouw van een nieuwe maatschappij. Met de Scavanger 4 vlieg je naar de eerste Scarab-x planeet en het schietfestijn kan beginnen.

SAAI

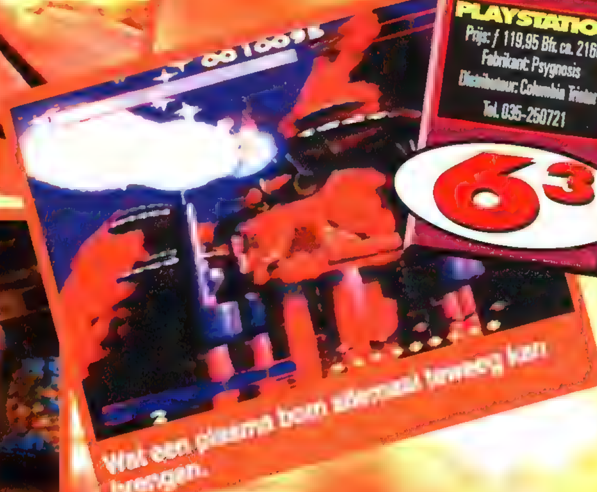
In eerste instantie lijkt Nova Storm een heerlijke shoot'm up met mooie 3D graphics. Maar al snel merk je dat de bewegingsvrijheid qua besturing erg beperkt is en de grafische voorstellingen zijn op een gegeven moment gewoon saai. Bij Philosoma kreeg ik tenminste nog het gevoel dat ik wat zinnigs deed als ik een paar tegenstanders uit de lucht knalde. Bij Nova Storm zit je maar te schieten en tegelijkertijd te bedenken wat er bijvoorbeeld vanavond voor een maaltijd op tafel zal komen te staan. Nee, echt onderhoudend is het allemaal niet.


Hiermee vergeleken is de hel even warm als m'n vriesvak.


Captain Jerk licht de piloten in.


Een basis van Scarab vernietigd.


De robots nemen de macht over.


Wat een plasma bom allemaal teweeg kan brengen.

RAPPORT



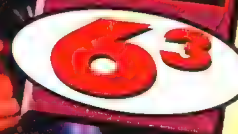
GRAPHICS	7.1
GELUID	7.0
ORIGINALITEIT	5.5
SPEELBAARHEID	5.6



- ▲ Mooie intro video
- ▼ Geen spanning
- ▼ Beperkte vrijheid
- ▼ Matige besturing

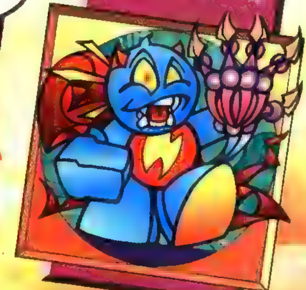


PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721



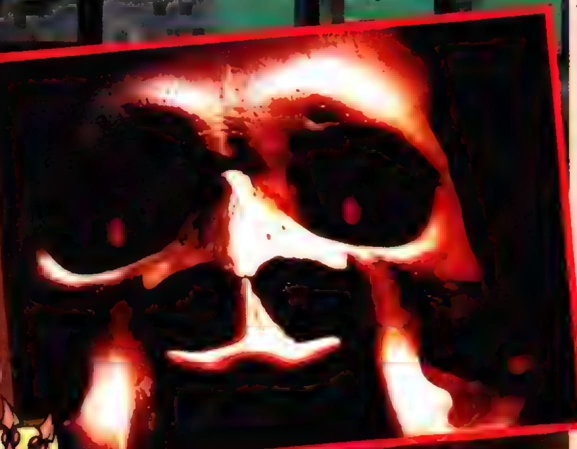
6.3

Nova Storm is niet meer dan een middelmatig schietspel. Het zit wel aardig in elkaar en het ziet er leuk uit maar het heeft geen pit. Nova Storm mist ruggegraat. Toch wel zielig eigenlijk.
THOMAS



DUNGEON MASTER II
The Legend Of Skullkeep





Dungeon Master II is een te gek spel (ondanks de overbodige verplichte muisklikken). Hopelijk duurt het niet weer acht jaar voordat het derde deel uitkomt.

LAURA



- ▲ Spannend
- ▲ Mooie geluidseffecten
- ▼ Veel opnieuw laden
- ▼ Te veel muisgeklik

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386 SX, 4 Mb RAM, Dos 3.1, VGA kleur, geluidskaart, muis, double speed CD-ROM speler
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

7⁵

In 1987 was Dungeon Master I de eerste RPG (Role Playing Game) die gebruik maakte van een op ikonen gebaseerde 'point and click' interface. Het hele spel werd dus bestuurd met een muis en was razend populair. Desondanks duurde het maar liefst acht jaar voor de opvolger klaar was...

POWER TIP
Een demo is te vinden op het internet-adres http://www.interplay.com/website/whatsnew.html


Lastig he, zo'n laag plafond.


Ha! de Dood.


Kijk uit voor kleine mannetjes met giga wapens.

SKULLKEEP
Torham Zed is een jonge soldaat in het leger van zijn oom. Dragoth, een oude vijand van Torham's oom, wil een nieuwe poging ondernemen om de wereld te veroveren. Aan Torham de taak om hem tegen te houden. Daartoe zal Torham met drie andere krijgers Kasteel Skullkeep binnengaan om daar de Zo Link te herstellen. De Zo Link is een oude machine waarmee Dragoth tegengehouden kan worden. Maar natuurlijk zijn de sleutels van het kasteel zoek. Bovendien zitten Dragoth's trawanten eerste rang om Torham en consorten tegen te houden.

INKOOP/VERKOOP
Het spel begint met het kiezen van Torham's makkers en aangezien dit een RPG is, weet je dat je rekening moet houden met dingen als health, strenght, vecht- en magische capaciteiten. Je hebt de keuze uit priesters, tovenaar, krijgers en ninja's. Deze dames en heren zijn echter allemaal beginnelingen die je zelf gaandeweg moet trainen. Geld is natuurlijk ook belangrijk want daarmee kun je wapens, uitrusting en voedsel kopen.

'MAGICK'
Dungeon Master II bevat heel veel adventure-achtige elementen: klik daarom altijd op schilderijen en verschuif zware stenen, je weet nooit wat er achter ligt. Alles wat je soms wel en soms niet nodig hebt ligt verspreid in de landerijen rondom Skullkeep. Een belangrijk onderdeel is de 'magick', al was het maar om een lekkere healing potion te maken voor je vrienden of een vergiftigd wolkje voor vijanden.

OMSLACHTIG
The Legend of Skullkeep is een heel spannend spel maar soms wat omslachtig. Zo had het kiezen van voorwerpen wel wat eenvoudiger gekund. Verkopen gaat bijvoorbeeld zo: inventory openen, voorwerp aanklikken, inventory sluiten, voorwerp op tafel leggen, geld oppakken, gelddoos openen, geld erin. Inventory openen enz. Als je dingen bewaart in een kist moet je altijd eerst de kist in de hand van het karakter zetten dan de kist openen en pas dan kun je het voorwerp eruit halen. Dat is allemaal niet zo moeilijk, totdat er een horde vijanden op je afkomt. Als je dan nog snel iets nodig hebt, ben je gewoon de pineut.
Desondanks verdient dit spel een positieve afsluiting: de graphics zien er behoorlijk goed uit, een beetje cartoonachtig maar net niet te. De geluidseffecten zijn dik in orde en geven net dat extra beetje spanning waardoor je op het puntje van je stoel blijft zitten met je ogen ongeveer vastgezogen aan het beeldscherm.

WIZARDRY 5
HEART OF THE MAELSTROM

De Wizardry serie is gemaakt voor de echte RPG-liefhebbers. Het is namelijk allemaal net even iets complexer dan bijvoorbeeld Zelda of Secret of Mana. Daardoor lijkt het spel saaier maar schijn bedriegt. Wie even doorbijt, komt terecht in een wereld vol tovenarij, krijgskunst en mystieke krachten.


Na elke overwinning kan de buit verdeeld worden.

DE KROEG

Het verhaal van Heart of the Maelstrom begint in de kroeg van Gilgamesh in het land van Llylgamyn. Na een dagenlange voettocht door de bergen kom je uitgeput en uitgehongerd aan bij een herberg. Nadat je de herbergier hebt gevraagd om een stevig stuk rood vlees en een pot overheerlijke geitemelk, zwaait de deur open. In de deuropening staat een mager oud mannetje die vraagt of hij aan jouw tafel mag plaatsnemen. Hij komt tegenover je zitten en begint ongevraagd met een verhaal over de geschiedenis van het land Llylgamyn.

DE VORTEX

Het verhaal van de eerste vier Wizardry avonturen passeert de revue en geboeid blijf je luisteren. Het mannetje vertelt over de magische Steen van Llylgamyn die door de draak L'Kbreth werd gestolen. Hierdoor werd het land in het verderf gestort maar een moedige groep avonturiers wist de Steen weer terug te krijgen. Sinds die tijd wordt hij bewaakt door een geheimzinnige sekte die zichzelf Het Broederschap noemt. Maar sinds een paar jaar wordt het land weer geteisterd door dood en rampen. Is de heilige Steen dan toch niet veilig? Ten einde raad ging een afvaardiging van de Hoge Raad, de Sage, op bezoek bij Het Broederschap. Het nieuws wat ze daar te horen kregen beloofde weinig goeds. Diep onder de grond, daar waar de heilige Steen werd bewaakt, ontwikkelde zich een vortex, een verwoestende kracht, een Maelstrom. De steen was in groot gevaar. Deze gevaarlijke bundel van energie was het werk van een afvallige broeder met de naam Sorn. Alleen zijn vernietiging zou de wereld kunnen redden van een vreselijk einde.

DE POORTWACHTER

Langzaam wordt de bedoeling van de oude man duidelijk. Hij is op zoek naar krijgers, tovenaars, elfen, gnomen en dieven die moedig genoeg zijn om de heilige steen te redden uit de kwade handen van Sorn. Natuurlijk stem je in en ga je op zoek naar minstens vijf teamleden die sterk genoeg lijken om dit avontuur op een redelijke manier tot een succes te maken. Als eerste moet de Hoofd Broeder gevonden worden. Hij is degene die de geheimen van de magische steen van Llylgamyn kent en een hoop informatie kan geven over de te volgen tactiek. Hij bevindt zich in de kerkers onder het kasteel. Een kasteel vol doolhoven bezaaid met vallen, geheime deuren, monsters en ander gespuis.

POWER TIP

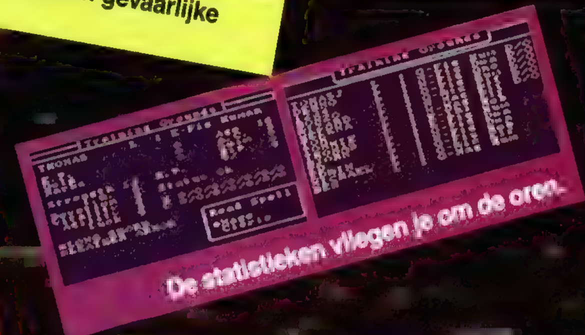
Ga regelmatig terug naar het kasteel. Daar kan je team herstellen van de opgelopen verwondingen en eventueel nieuwe en betere wapens kopen.

POWER TIP

Wees voorzichtig met de samenstelling van het expeditieteam. Er moet een goede balans zijn tussen de vaardigheden van de avonturiers.



In de kerkers wemelt het van gevaarlijke individuen.


De statistieken vliegen je om de oren.



In het doolhof wordt Bjorn aangevallen door een bijna onzichtbare monstervlieg.

Het aantal opties en statistieken zullen in het begin een beetje verwarrend overkomen maar eenmaal gewend is Wyzardry 5 een tof spel. Alleen de graphics zijn, alhoewel in 3D, uitermate saai. Laten we daarom maar uitkijken naar deel zeven die in Japan al op de PlayStation is verschenen.
THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁹
ORIGINALITEIT	7⁸
SPEELBAARHEID	7¹

- ▲ Erg lang speelbaar
- ▲ Dynamisch en snel
- ▼ Saaie graphics
- ▼ Iets teveel statistieken

SNES
Prijs: ƒ 99,- Bh. ca. 1800
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Game World
Tel.010-4369350

7³





De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK

CRIME PATROL

Veeg die grijns van z'n smoel.

Een winkeldief betrapt.

De 'live action' shoot'm up-specialisten van American Laser Games geven gemiddeld elke twee maanden een nieuwe knalfuif. Eventjes jullie sufgebeukte grijze hersencellen opfrissen: ALG is verantwoordelijk voor hits als Mad Dog McCree en Drug Wars. En nu dus weer Crime Patrol. Waar halen ze toch de inspiratie vandaan?

INSPIRATIE

Om te beginnen worden er in de Verenigde Staten per jaar zo'n 16.000 mensen vermoord. Meer dan de helft daarvan sterft door toedoen van een vuurwapen. Amerika heeft dan ook het hoogste aantal vuurwapens per hoofd van de bevolking. Bovendien wordt het dragen van pistolen in de V.S. gezien als een burgerrecht! Do You Believe That!?
Je kunt je natuurlijk wel voorstellen dat de Amerikaanse samenleving in een soort vicieuze cirkel terecht is gekomen. Meer schietpartijen maakt dat de burger zich onveiliger gaat voelen, dus die koopt dan maar weer een revolvertje extra. Je zou kunnen stellen dat de Amerikanen langzaam weer teruggaan naar de situatie van tweehonderd jaar geleden. Wild West. Dat is dus waar ALG de inspiratie vandaan haalt om de shoot'm ups te fabriceren.

GEEN BLOED

Gelukkig houden we hier niet van pistolen en schietpartijen, althans niet voor het echie. We zijn wel bloeddorstig, maar dan alleen op de bank achter het veilige beeldscherm. Onze bloeddorst wordt door ALG echter niet gehonoreerd, want die Amerikanen houden er natuurlijk wel een zooitje strenge fatsoensnormen op na. Ondanks de full-motion digitized video die in elk ALG-spelletje wordt gebruikt, is er geen druppeltje bloed te bespeuren. Niet erg realistisch, als je bedenkt dat een mens er gemiddeld zes liter van in z'n bezit heeft. En bij die vele duizenden schietpartijen zullen er dus jaarlijks heel wat litertjes de Amerikaanse bodem insijpelen.

Commando vermomd als zeehond.

PROMOTIES

Bij deze vergeten we de litertjes even en concentreren ons op het spel. You are a Rookie Crime fighter, zeg maar een groen agentje. Je mag winkeldieven, jeugdbenden en misdadige zwervers onder vuur nemen. Doe je dit uitmuntend, dan promoveer je tot rechercheur. Je mag dan drugdealers en autodieven op de korrel nemen, want alleen na het uitroeien van dit gespuis ben je sterk genoeg voor de terroristen en bankovervallers.
Inmiddels heb je het tot het SWAT-Team geschopt. SWAT staat voor "Special Weapons And Techniques" en de leden van deze kruising tussen een wijkteam en het corps mariniers scheppen er een bijzonder genoegen in om op alles te schieten wat geen uniform aan heeft.
Scoor je ook hier een hoge bodycount (lijkensaldo) dan word je ingelijfd bij Team Delta. Dit zijn soldaten vermomd als zeehonden. Ze schieten alleen op staatsgevaarlijke pinguins, die de nationale veiligheid van de V.S. bedreigen. Een beetje tegenstrijdig, want het lijkt er toch het meeste op dat de grootste vijand van de Crime Patrol de Crime Patrol zelf is. Want wie zwaait met het zwaard, sterft door het zwaard.

Die hoort niet in ons kantoor.

letsje minder gas mag.

RAPPORT

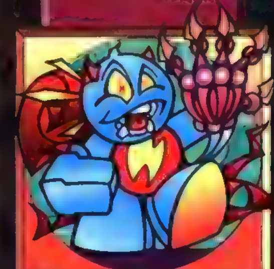
GRAPHICS 8°
GELUID 8°
ORIGINALITEIT 8°
SPEELBAARHEID 7°

▲ Recht voor z'n raap
▲ Graphics
▼ Geen bloed
▼ Geen verhaal

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: PC 386 SX-25 4Mb, muis, CD-ROM
Fabrikant: American Laser Games
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7⁸

Ondanks de vuurwapen verheerlijking in Crime Patrol, blijft het gewoon een kostelijk spelletje, lekker easy met alleen good guys and bad crimes. Alle games van ALG hebben een zelfde soort van opzet en die werkt gewoon. Recht toe recht aan, knallen maar, en daar valt niets op af te dingen. Alleen misschien het gebrek aan vers sproeiend bloed. Ach, kijk daarvoor maar naar het journaal.
MICHAEL



ROBBEDOES

Wie kent de strips van Robbedoes niet? Hij is dat leuke ventje in dat eeuwige piccolo-pak die samen met zijn onafscheidelijke maat Kwabbernoot en zijn eekhoorn Spip de nodige wereldproblemen oplost. En was hij ook niet degene met die Marsupilami? Hoe ging dat liedje ook al weer? Maar goed, Robbedoes is in New York en er gaat weer van alles gebeuren.

GESCHIEDENIS

Al in het begin van de jaren zeventig maakten de mensen kennis met de eeuwige vrijgezel Robbedoes en zijn trouwe vriend Kwabbernoot. Het is me alleen nooit duidelijk geworden waarom hij voortdurend dat rare pakje aan heeft. Altijd loopt Robbedoes erbij als de eerste de beste piccolo van een goedkoop hotel in België. Er zijn zelfs albums verschenen over Robbedoes toen hij nog een klein jochie was. Ook toen al liep hij rond in dat apepakje. Een beetje zonderling is ie wel.

IN NEW YORK

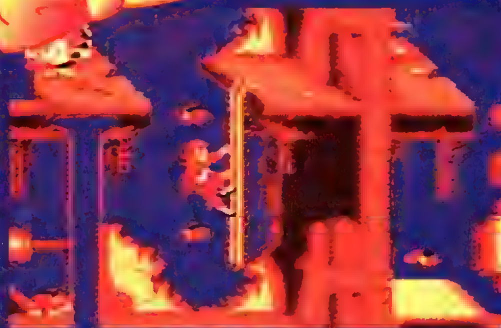
De professor, een oude vriend van Robbedoes en Kwabbernoot, heeft een baanbrekende uitvinding gedaan. Wat, dat is nog niet duidelijk, maar daarom is het gezelschap dan ook in New York. Daar zal de perspresentatie plaatsvinden en het belooft een spectaculaire middag te worden.
Iedereen is aanwezig op de bovenste verdieping van het Rockefeller Center in het hartje van Manhattan. De ramen worden geblindeerd en Robbedoes en Kwabbernoot staan vlakbij de professor als opeens het licht uitvalt. Een paar seconden is het aardedonker waarna het licht weer gaat branden. Jullie voelen hem al hangen? Juist, de professor is verdwenen.

CYANIDA

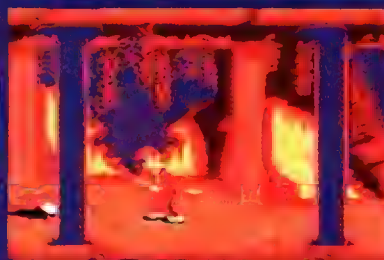
Op de plek waar net de professor stond, staat ineens een ander persoon. Een gevaarlijk uitziende dame snauwt iedereen toe dat zij, Cyanida, de professor heeft ontvoerd zodat ze gebruik kan maken van zijn uitvindingen. Plotseling verdwijnt het vrouwmens weer zo snel als ze was gekomen. Zonder aarzeling rennen Robbedoes, Kwabbernoot en Spip naar buiten: de speurtocht naar de professor is begonnen.

TOUR DE NYC

Het vervolg is een leuke tour door New York City en haar omgeving. Via de straten van New York kom je terecht in een speelgoedwinkel die weer leidt naar de subway. Op het dak van een van de treinstellen reist Robbedoes van midtown helemaal naar de 135st street. Trainsurfing noemen ze dat. Het is in ieder geval levensgevaarlijk. Van daaruit gaat het naar een verlaten fabriek in de The Bronx en de daken van Harlem. Zo zie je nog eens wat van de wereld. En nog steeds heeft hij dat verschrikkelijke rode piccolopakje aan. Gatverdamme!



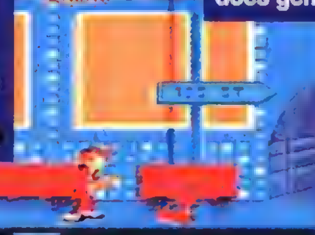
In The Factory up-town gaat het er heet aan toe.



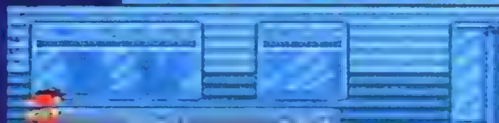
Mechanische spinnen hebben 't op Robbedoes gemunt.

POWER TIP

Robbedoes kan op z'n buik glijden door te rennen en de joypad schuin naar beneden te drukken.



Op het dak van de metro op weg naar 135st street.



Dat wordt een robbertje knokken.



Robbedoes is gekrompen en moet het opnemen tegen een berg speelgoed.



Een gezellig terrasje in New York.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	6^{0}
ORIGINALITEIT	6^{3}
SPEELBAARHEID	7^{0}

+ Robbedoes is leuk
- De eekhoorn niet
- Weinig aktie
- Slappe besturing

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

6^{7}

Robbedoes is als stripheld erg goed. In september verscheen het laatste album, Luna Fatale. Ook dit verhaal speelt zich af in New York. Maar helaas: de videogame haalt het niet bij het stripalbum. De strip spettert en heeft geweld en humor, Robbedoes als platformspel mist dat allemaal.
THOMAS



POWER TIP

Durf je niet op het dak van de metro, dan kun je er ook gewoon doorheen lopen.

"WingMan staat gelijk aan maximale beheersing. I love this thing man!"

Billy Mather
Supreme Warrior van de Cyber Skies

- *Schiet maar raak met perfekt geplaatste, anti-slip knoppen.*
- *Voel de vorm van die grip, dat is pas echt.*
- *De verzwaarde voet stopt elke vorm van wegglijden.*
- *Gemakkelijk aan te sluiten op elke 15-pin's game port.*
- *Dit snoer is echt onwijs lang.*
- *Een heel jaar garantie van de marktleider in cursor control.*



WINGMAN™ EXTREME.

De keuze van powergame warriors overal ter wereld. Logitech is anders. Probeer zelf het verschil bij de dichtstbijzijnde Logitech dealer. Of bel **Logitech Northern Europe: 03465 - 66644.**



EEUWIG

Waar halen ze de tijd vandaan, die gamers die steeds langere tips en trucs insturen? Vroeger kregen we nog wel eens een briefje dat zo kort was dat we het konden gebruiken om er een shaggie mee te draaien, tegenwoordig hebben de inzendingen gemiddeld een minimale lengte van twee A4. Vinden we natuurlijk prima, hoe meer info hoe beter, maar soms doet het een mens terugverlangen naar een korte krachtige tip die eenvoudig is uit te voeren en toch een bijzonder effect heeft. Maar nogmaals: waar halen die schrijvers de tijd vandaan? Gaat het soms af van hun speeltijd? Doen ze het zo graag voor hun mede-gamers? Of zijn ze het er gewoon mee eens dat er niets beters is dan een gratis spel naar keuze winnen door de inzender van de Tip van de Maand te worden? Hoe dan ook, stuur wat je weet en wat je niet weet naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Digitale post ontvangen wij ook altijd heel graag:
power@euronet.nl

De instant service wordt ook deze keer geleverd door:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Megaphone
(ƒ 1,- p/m)
06 - 34033034

Tip van de maand

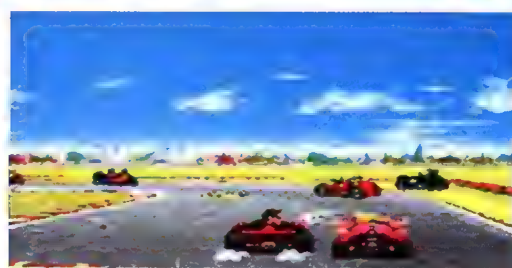
SNES

STREET RACER [SNES]

Voor de verkiezing van de tip van de maand hebben we deze keer de praktische tactische inzending van Mitchell uit Heemskerk gekozen. Zijn tips vertellen je waar je in het spel Streetracer kunt afsnijden. Voor gamers zonder grenzen. Bedankt Mitchell, of mogen we nu Mitch zeggen?

- Frank 1: blijf na de eerste bocht rechts aanhouden; er zit een bruggetje in de muur.
- Frank 2: blijf na de eerste bocht rechtdoor rijden je komt dan op een betegeld stuk.
- Suzulu 2: ga bij het 5e groepje stenen linksaf en je rijdt over een bruggetje.
- Suzulu 3: meteen na het stukje water sla je linksaf er is een tegel uit de muur.
- Surf 1: ga eerst een stukje rechtdoor, links is een eilandje (kleine sprongetjes omhoog om over het water te komen).
- Surf 2: ga na de eerste bocht helemaal naar rechts, je komt bij een eilandje en ga zo snel mogelijk naar het land (gebruik ook hier kleine sprongetjes). Je kan de stukken misschien ook zien in de practice mode als je een baan moet kiezen.

'Weet iemand hoe je de verborgen races kunt halen? Greetings from earth, Mitchell.'



Walkthro

Onder andere voor aankomend benzine-jatter Joost uit Purmerend, maar vooral omdat het zo'n cool spel is, het complete verslag van een episode uit het leven van biker Ben.
Je wordt wakker in een vuilcontainer. Klik met het vierkantje op de derde deksel van de container. Loop naar de rechterkant van het scherm. Je staat nu voor de bar. Check je motor, je merkt dat de sleutels weg zijn. Schop de deur van de bar in. Pak de barkeeper bij zijn neusring. Praat even en je krijgt de sleutels van je motor. Loop naar buiten en klik met het handje op je motor. Na een stukje rijden kom je een motorrijder tegen die je van je motor probeert af te slaan. Voorkom dit door tegen de kant van de weg aan te drukken en een paar klappen terug te geven.
Ben wordt wakker en ziet dat een vrouw zijn motor en zichzelf opgelapt heeft. Ze blijkt Maureen (Moe) te heten. Maar voordat ze de hele motor kan opknappen, heeft ze benzine, een voorvork en een lasapparaat nodig. Pak vervolgens de slang en de benzinekan op en verlaat de garage. Praat met Miranda die buiten de garage aan het lezen is.
Ga als Miranda is weggereden naar de caravan van Todd. Klop aan en trap de deur in als hij antwoord geeft. Loop naar binnen. Pak de loper (lockpick) uit het kastje boven het hoofd van de bewusteloze Todd. Pak het vlees uit de koelkast. Ga met de lift naar beneden en pak het lasapparaat. Loop naar de benzinetoren en gebruik de loper op het hangslot. Pak het slot op en ga naar binnen. Raak de ladder aan (het alarm gaat af) en verstop je linksachter achter wat tonnen. Links op de 'hover car' van de agenten zit de benzinedop. Draai de benzinedop er af en gebruik de slang en het benzinekannetje op de benzinetank. Zuig aan de slang en voila en vol kannetje benzine.
Ga naar Todd's sloperij. Gebruik het

LEVEN

gh Full Throttle

slot op de schuifdeur en klim via de ketting omhoog op de muur. Spring naar beneden en onderzoek de hoop onderdelen onder het licht. Er komt een hond aan. Spring terug op de muur en, als de hond weg is, er weer af. Loop naar rechts totdat je in een kring van auto's komt. Stop het vlees in de dichtstbijzijnde auto en loop terug naar links. Klim op de muur en loop naar rechts tot de hijskraan en klim erin. Hijs met behulp van de controls de auto waar de hond het vlees op zit te eten op. Je kunt nu veilig de voorvork pakken.
Moe heeft de motor gerepareerd en als je wegrijdt zie je dat de politie op je staat te wachten. Ga terug naar de benzinetoren en raak die aan. Het alarm zorgt nogmaals voor de nodige afleiding.
Malcolm Corley is neergeslagen door zijn compagnon Adrien Ripburger. Iedereen denkt dat Ben's bende de Polecats daar verantwoordelijk voor is. Alle Polecats, op Ben na, zitten nu in de gevangenis. Miranda heeft foto's gemaakt van wat er werkelijk gebeurd is. Ga naar Moe's garage en onderzoek de rommel en bekijk de foto van Moe en haar vader. Rij nu naar de Kickstand. Ga naar binnen en kijk naar het nieuws op de TV. Praat met de vrachtwagenchauffeur en geef hem de foto. Ga naar buiten en achterom. Je hoort de stem van Miranda zij geeft je een valse identiteitskaart die je aan de trucker moet geven om mee te kunnen rijden naar de Mink Farm. Op de plaats van bestemming merk je dat de trucker het benzineslangetje van je motor gebruikt heeft voor de truck. Loop naar het meest rechtse gebouw. Pak het kussen en de bandenijzer. Open hiermee de kist die aan het voeteneinde van het bed staat. Pak de slang en maak de motor. Je ziet Moe wegrijden, ze heeft de booster van je motor afgepakt.
Nu de brug is opgeblazen zul je er overheen moeten springen., dus met een recoil booster, een hover lit en een schans. Die zul je moeten halen op de Old Mineroad.

- Recoil Booster: Vulture met de booster moet verslagen worden door hem met de ketting te slaan.
- Hover lift: Rij naar de omgevallen aanhangwagen. Gebruik de bandenijzer op de wielen. Trap dan een keer tegen de aanhangwagen. Rij naar de Mink Ranch en de mannen van Ripburger zullen achter je aan komen. Gebruik de bandenijzer op het luikje (fender). Plaats nu de hover lift op je motor.
- Schans: Ga naar de Old Mineroad. Versla de Rockwheeler met het stuk hout, door hem te slaan met de vuist. Nu heb je het stuk hout. Versla hiermee de Cavefish (het mannetje op de gele motor). Nu heb je het brilletje. Zet het brilletje op en wacht totdat er linksonder in beeld 'cave' knippert. Druk dan op de linkermuisknop. Rij door tot je niet meer verder kunt. Pak nu tweemaal de schans op en koppel hem achter je motor. Rij een veld verder en koppel de schans af. Nu rijden de leden van de Cavefish het ravijn in. Nu kun je de sprong maken. Klik op het gele bord in de buurt van de schans. Jumpen maar!!!



Met dank aan Peter uit Lithoyen en Johan uit Heeswijk-Dinther

ALTERED BEAST

MEGADRIVE

Stiff is terug en hij heeft tips voor Altered Beast opgestuurd. Tof Stiff. Hanx!

Extra options

- Druk op START en B tijdens het titelscherm.

Oneindige continues

- Druk op START en A bij het titelscherm. Je begint dan waar je gebleven was voordat je sneuvelde.

THE ADDAMS FAMILY

MEGADRIVE

Wederom van Stiff

Levelcodes:

- &1YK4
- ?1H1T
- ?&91Z
- V&S1H
- VDHK4
- VLKKV

SONIC 2

MEGADRIVE

Van Oskar uit Rotterdam en Steven uit Deventer.

Stage Select

- Speel de volgende melodietjes 19, 65, 09, 17 tijdens de soundtest, RESET het spel en druk dan op A en START.

Super Sonic

- Speel de volgende liedjes: 04, 01, 02, en 06 als je 50 ringen in het spel hebt, druk dan op B, C en je kunt nu veranderen in super Sonic.

Icon Select

- Doe eerst de stage select cheat en speel de volgende deuntjes tijdens de soundtest: 1, 9, 9, 2, 1, 2, 4. Zoek nu een level uit en druk op A en START. B verandert Sonic in een ikoon, A verandert de ikoon en C om de ikonen te plaatsen.

SCRAPYARD DOG

LYNX

Robin uit Oegstgeest schrijft dat de meeste mensen denken dat veel Lynxspellen geen cheatcodes bevatten. Maar niks is minder waar!! aldus Robin en om dat te bewijzen stuurde hij wat cheats op.

Bij het begin van elk level kun je een gratis schild krijgen: als het level begint, en het poppetje nog niet heeft gelopen (dus nog niet bewegen, anders werkt de tip niet), druk je heel snel op START en daarna op B. Dit moet binnen 0,5 seconde gebeuren. Als het lukt zie je onderin beeld 'shield rewarded' staan. Robin voegt hieraan toe dat als het niet in één keer lukt dat je het gewoon moet blijven proberen want het werkt echt.

LEGEND OF KYRANDIA: MALCOLM'S REVENGE

PC CD-ROM

Ruben uit Geenidee heeft een leuke tip voor Malcolm's Revenge. Als je de gevangenis in moet, smokkel dan een spijker mee door hem uit je inventory te pakken vlak voordat Constable Herman je afvoert. Als de vrouw in de gevangenis weg is, steek dan de spijker in het slot aan de voorkant van de machine die kleedjes maakt. In de machine zit een gevangene. Pak de schaar en steek die in de heup van de gevangene. Stop nu de draad in de machine en trap op het pedaal. Door het geprik in zijn heup maakt de gevangene een wirwar van draden. Gebruik deze draden om uit het raam te klimmen. Er zit een nadeel aan deze tip: alle voorwerpen uit de inventory die je voordat je de gevangenis inging moest afgeven, krijg je niet meer terug.

- Vraag: Ruben vraagt hoe hij het badhuis open krijgt?
- Antwoord: In de kelder van de Toy Factory kun je Eels vangen met behulp van de 'nut on a string'. Stop de Eel in de kleding van de mimespeler. De mimespeler stapt het badhuis binnen.



THE INCREDIBLE MACHINE [PC]

PC

Van Robin uit Oegstgeest

Type in DOS 'date' en verander de datum in 25-12-1994 (Kerstmis dus). Start het spel en je kunt nu behalve het normale gereedschap ook een kerstboom kiezen.

SPROOKJE

Een heel werkstuk kregen we van Joël uit Rotterdam. Met behalve tips ook een heel spannend sprookje over een meisje dat Kitana heette. Mmm, waar hebben we die naam eerder gehoord?

CASTLEVANIA

SNES

De . betekent niets invullen

Level 2:

- Bijl, ., ., fles
- ., bijl, ., .
- ., bijl, ., .
- Fles, fles, ., .

FLASBACK

SNES

Maarten uit Wijk bij Duurstede is een nijver mannetje hij stuurde een heleboel tips op, een kleine selectie:

Level codes

- Level 2: JWLYX
- Level 3: RSCP
- Level 4: DXCPT
- Level 5: SLMN

PRESUMED GUILTY (INNOCENT UNTIL CAUGHT 2)

PC

- Vraag: Ewald uit Raalte is met Ysanne op de The Tax Man Planet. Hij wil weten hoe hij de bloem te pakken krijgt en wat hij met de monnik aanmoet.
- Antwoord: Als je vanaf het begin rechts blijft aanhouden dan kom je bij een raampje (skylight). Je valt door het raam en landt bovenop een monnik. Ga vervolgens op zoek naar Jack en breng hem naar de kamer. Hij gaat het voedsel dat op het altaar ligt, opeten en jullie worden gevangen gezet. Je ontsnapt door het raam. Ga door de eerste kamer en vind het zakje gist. Ga vervolgens de eerste kamer weer binnen en gebruik het zakje gist op het vat. Ga terug naar de rand van het water en doe de monnikspij aan. Pak de heilige bloem. Ga terug naar de kamer met het vat en leg in iedere kamer een bloemblaadje ook in de gang naar de andere kamers totdat je bij de gevangenis aankomt. Leg ook daar een bloemblaadje neer en ga naar buiten.

Met Jack heeft Ewald ook een probleem. Hij kan op een gegeven moment niet van het schip afkomen terwijl Ysanne in gevaar verkeert.

Antwoord: Ga eerst naar de reactor room en laat de gyroscope in de navigation core vallen en praat dan nog eens met Ysanne. Dit moet je doen voordat je op de planeet met de casino's bent.



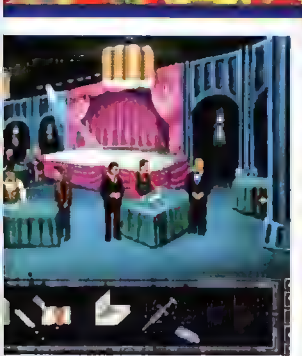
MEGADRIVE

FLINK

Xander uit Enschede spaart codes en hij heeft de codes die hij zelf gevonden heeft opgestuurd. Zijn favoriete uitspraak is: Dream on!! Welterusten Xander.
Je kunt op ieder punt in het spel het cheat menu oproepen door op BENEDEN en START te drukken. Als het menu verschijnt, moet je BENEDEN loslaten druk dan 3x op RECHTS, 3x op LINKS, 2x RECHTS, 2x LINKS, LINKS, RECHTS. Als het cheatmenu verschijnt, heb je alle scrolls, spells en vijftig ringen. Maar helaas heb je niet de recepten die je nodig hebt, dus geeft Xander die er nog even bij:

- Platform: veer, oog, veer
- Shield: diamanten ring, traan, gouden ring
- Demon: gouden ring, spiegel, halsketting
- Spirit Bomb: veer, gouden ring, blad
- Lighting: diamanten ring, veer, diamanten ring
- Quick grow: blad, veer, zilveren ring
- Dust Devil: blad, zilveren ring, veer
- Shrink spell: spiegel, halsketting, amulet
- Ghost: schedel, tand, wortel





GAME BOY

ZELDA'S LINKS AWAKENING

Het bemachtigen van het Secret Power Sword van Raf uit Sint Truiden, België. Om dit zwaard te krijgen moet je eerst de Secret Seashells, die over het hele eiland Koholint verspeid liggen, verzamelen. Om het zwaard te krijgen heb je er slechts twintig nodig.
De letter-cijfer combinaties geven de coördinaten weer waar de Seashells verborgen zijn. Het kaartje kun je tevoorschijn halen door op de SELECT knop van de Game Boy te drukken.

- N2: in de schatkist
- M1: onder een steen
- D11: onder een struik
- I11: graaf voor de uil
- J12: onder de rots
- L9: onder een struik
- G11: onder de struik op het eilandje
- F11: graaf tussen de drie stukken hoog gras bovenaan links
- E8: graaf tussen de vier gewassen in het midden van het scherm
- B8: in de schatkist
- C14: loop met de Pegassus boots tegen de boom in het midden van het scherm
- J15: op het land linksonder in het scherm staat een struik (daar onder).
- I16: op het eilandje onder de struik
- P16: onder een steen
- I8: spring over de vijf gaten. Daal de trap af. Je komt dan in een kamer met in het midden een schatkist. In de schatkist.
- M7: op het eilandje staat een schatkist (daarin).
- In het eerste paleis, The Tail Cave, ligt ook een seashell verborgen. Ga vanuit de ingang 1 kamer naar het noorden, 1 kamer naar het westen, 1 kamer naar het noorden. In de westwand van deze kamer is de muur wat afgebrokkeld. Zet er een bom tegen aan. Ga de doorgang, die nu geopend is, binnen. In de schatkist ligt een seashell.
- In het paleis The Turtle Rock zit in een van de schatkisten een seashell verborgen.
- In de Face Shrine zit in een schatkist een seashell verborgen.
- In de schatkist in Richard's villa zit ook een seashell.

3DO

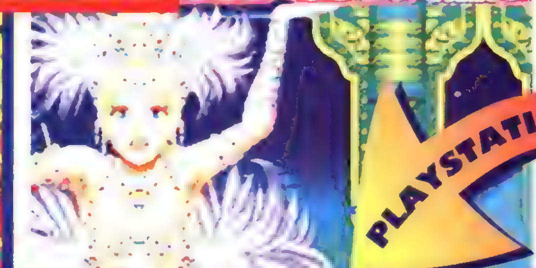
QUARANTINE

Selecteer de Engelse taal (op het 'language screen') en druk op: B, C, B, A en START. Je begint met $10.000.

PLAYSTATION

RAIDEN PROJECT

Druk tijdens het spelen de bovenste vier knoppen in. Hierdoor verschijnt er een scherm waarmee je onder andere de resolutie kunt regelen.



PLAYSTATION

PARODIUS

- Levelselect: Druk tijdens het titelscherm op: S, S, S, S, S, T, T, T, T, T, T, T, O, O, O.
- Onschendbaarheid: pauzeer het spel en druk op: T, T, X, X, O, S, O, D, L. Om de code uit te zetten nogmaals de code invoeren.

3DO

SAMURAI SHODOWN

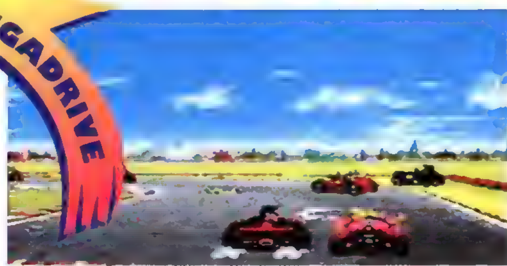
Om de kleuren van de kleren van de vechters te veranderen moet je de linker- en rechter shiftknoppen ingedrukt houden en dan tegelijkertijd drukken op A, B, C.

STREETS OF RAGE II

Van Remco uit Giessenburg en mogen het de volgende keer iets grotere papiertjes zijn beste Remco???

- **Level select\:**
- Druk bij de tweede joypad op START tijdens het titelscherm. Ga naar het optiescherm en druk tegelijkertijd op: A, B

MEGADRIVE



PLAYSTATION

CYBERSLED

Een code om vijf andere 'sleds' te gebruiken zonder dat je moet winnen. Dat wil zeggen: uitgezonderd van de laatste baas, Landmaster.
Druk tijdens het titelscherm op Controller 1 op: links, beneden, rechts, op driehoek, op rechts, beneden, links, op cirkel. Je hoort vervolgens een explosie, ga dan naar het character select scherm.

EEUWIG

KILLER INSTINCT VERSIE 1.4

Iedereen merci, merci voor het insturen van deze tips van K.I.

- A = Achter
- QP = Snelle Punch
- QK = Snelle Kick
- eP = Elke Punch knop
- V = Voor
- MP = Medium Punch
- MK = Medium Kick
- eK = Elke Kick knop
- L = Omlaag
- KP = Krachtige Punch
- KK = Krachtige Kick
- H = Omhoog
- LA = Omlaag-Achter (de diagonaal tussen Omlaag en Achter)
- Een komma zoals in “QP, QK”, betekent eerst de ene knop indrukken en dan de andere.
- Een plus, zoals in “MP + MK”, betekent de beide knoppen tegelijkertijd indrukken.
- Een plus teken in combinatie met haakjes, zoals in “KP + (L, A)”, betekent de ene knop ingedrukt houden terwijl je op de andere knoppen drukt.
- ‘Rol naar’, zoals in “L rol naar V, HP” betekent begin met beneden en doe de joystick naar voren.
- Dichtbij = dichtbij zonder tegen tegenstander aan te drukken.
- ’Sweep’ (vegen) = op een afstand van ongeveer een foot.
- Overal = overal op het scherm
- Niet dichtbij = overal op het scherm behalve dichtbij

Sommige moves moeten worden uitgevoerd als je vechter ‘charged’ (opgeladen) is. Het witte stuk van de energy bar pulseert. Als je combo’s ‘charged’ uitvoert, veroorzaken zij extra veel schade.

De speler wordt geladen door: een combo te breken met behulp van een combo-breaker, twee vechters kunnen zichzelf laden. Sabrewulf laad je door zijn ‘howl’ en Spinal door een special move met zijn schild. Een andere methode is dood gaan en weer levend worden. De moves die ‘charged’ uitgevoerd moeten worden hebben dit # teken

= ‘Charged’ move

* = Combo Breaker



CINDER

- Torpedo = V, V, eP of A, V+eP
- Vlammenwerper = A, A, QP
- Vlammenwerper = V, V, KK of A, V+KK
- *Flip Kick = V, L. rol naar V, eK
- ‘Tracer’ = V rol naar L rol naar A, MP
- Onzichtbaarheid = V rol naar L rol naar A, KP
- #Teleport voor = V rol naar L, rol naar A, QP (als je onzichtbaar bent)
- #Teleport achter = QP + (V rol naar L, rol naar A) (als je onzichtbaar bent)
- Blaster Combo = KK terwijl je springt, MP, Flip Kick, Torpedo
- King Combo = Medium Torpedo, QP, QK, Flip Kick, Torpedo
- Killer (15-hit) Combo = Medium, Torpedo, V + QP, A + QP, MP, Flip Kick, Torpedo
- Lava Poel = A, A, A, MP (overal)
- Meltdown = A rol naar L rol naar V, QK (sweep)
- Vernedering = A, A, A, KK
- Ultra Combo = V, V, KP
- Ultimate Combo = V rol naar L rol naar A, MK

LEVEN

FULGORE

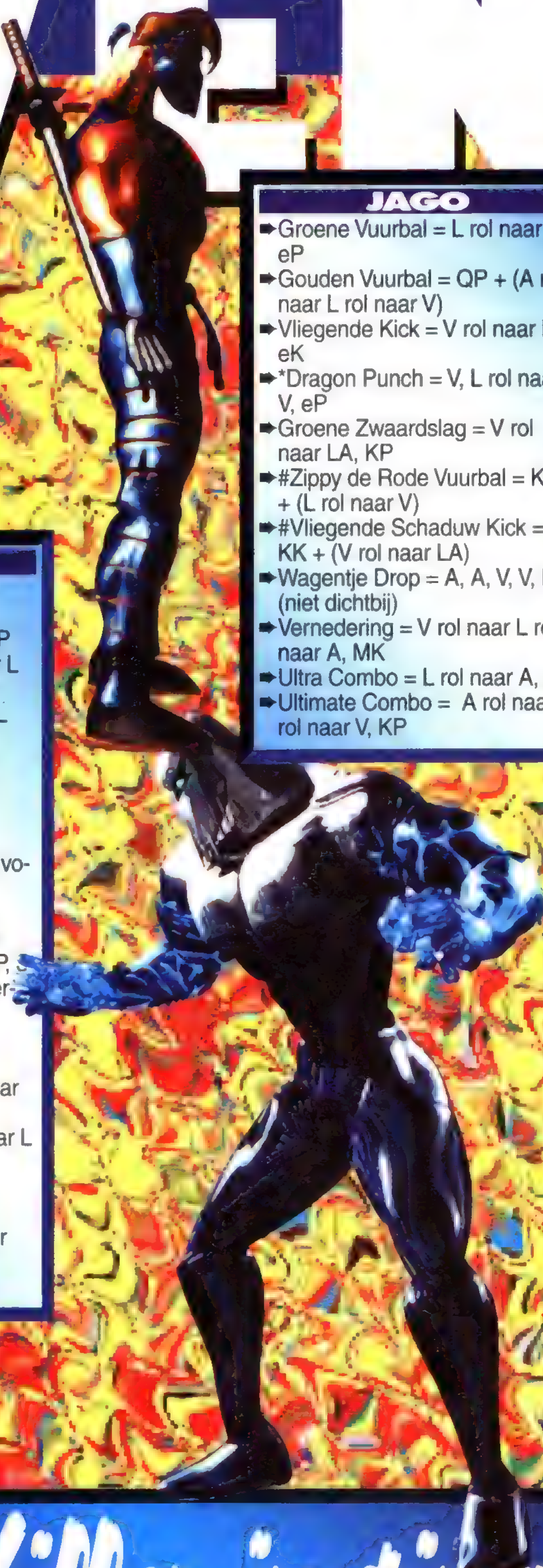
- 1 Bliksem = A rol naar L rol naar V, eP
- 2 Bliksem = A, A rol naar L rol naar V, QP
- 3 Bliksem = V, A, A rol naar L rol naar V, QP
- Oogverblinding = V rol naar LA, KK
- Snel naar voren = A, V + eK
- *Dragon Punch = V, L rol naar V, eP
- Teleport voor = A, L rol naar A, eP
- Teleport achter = A, L rol naar A, eK
- Weerkaatsen = V rol naar L rol naar A, eP
- #Driedubbele Bliksem = L rol naar V, QP
- #Schaduw Charge = KP + (A, V)
- 'Awesome Combo' = snel naar voren, KK, Dragon Punch
- Killer (13-hit) Combo = snel naar voren, KK, Oogverblinding, 3 QPs, Dragon Punch
- Braden = V rol naar L rol naar A, KP (sweep)
- Machine Geweer = A rol naar L rol naar V, KK (niet dichtbij)
- Vernedering = A rol naar L rol naar V, MK
- Ultra Combo = V, L rol naar V, QP
- Ultimate Combo = V rol naar LA, MP

TJ COMBO

- Draaiende Punch = A, V + QP
- Rollende Punch = A, V + MP
- Charge = A, V + KP
- Horizontaal Knietje = A, V + QK
- *Verticaal Knietje = A, V + MK
- Krachtig Horizontaal Knietje = A, V + KK
- Draaiende Uppercut lading = KP 3 seconden (KP loslaten en punch)
- #Schaduw Charge = KP + (A, V)
- Adembenemend Combo = Rollende Punch, KK, naar voren bewegen
- Nekbreker = A, V, V, MP (dichtbij)
- Camera Sloper = A rol naar L rol naar V, KK (dichtbij)
- Vernedering = L, L, L, QP
- Ultra Combo = V, A + KP
- Ultimate Combo = V rol naar L rol naar A, MK

GLACIUS

- Stuiterbal = A rol naar L rol naar V, eP
- *Snel naar voren = A, V + eP
- Smelt Uppercut = V rol naar L rol naar A, MK rol naar KK
- Smelt Teleport = V rol naar L rol naar A, QK
- IJsmes = V rol naar LA, QP
- Blaster Combo = KK (springend), MP, Stuiterbal, Smelt Uppercut
- Blaster Combo = Snel naar voren, MP, Stuiterbal, Smelt Uppercut
- Killer (14-hit) Combo = Snel naar voren, V+3 MPs, A+MP, 3 KKs, Stuiterbal, Smelt Uppercut
- Poeltje met zuur = A, A, KK (overal)
- Vriesijs = A rol naar L rol naar V, MP (sweep)
- 'Bubbel 'o' Death' = V rol naar L rol naar A, MK (sweep)
- Vernedering = V, V, A, QK
- Ultra Combo = A, V + KP
- Ultimate Combo = V rol naar LA, QP



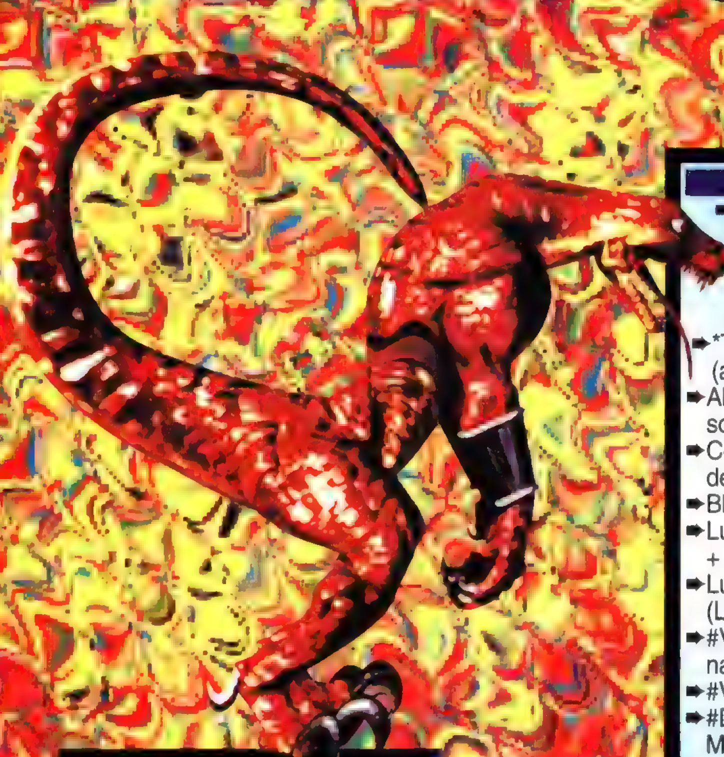
JAGO

- Groene Vuurbal = L rol naar V, eP
- Gouden Vuurbal = QP + (A rol naar L rol naar V)
- Vliegende Kick = V rol naar LA, eK
- *Dragon Punch = V, L rol naar V, eP
- Groene Zwaardslag = V rol naar LA, KP
- #Zippy de Rode Vuurbal = KP + (L rol naar V)
- #Vliegende Schaduw Kick = KK + (V rol naar LA)
- Wagentje Drop = A, A, V, V, MP (niet dichtbij)
- Vernedering = V rol naar L rol naar A, MK
- Ultra Combo = L rol naar A, QP
- Ultimate Combo = A rol naar L rol naar V, KP



Killer instinct versie 1.4

EEUWIG





SPINAL

- *Laden = V, V, eP
- Slide = L + eK
- Teleport naar voren = L, L, L, eP (voor de vijand staan)
- *Teleport achter = L, L, L, eK (achter de vijand staan)
- Absorbtie Shield = A + QP (absorbeert special moves)
- Combo Morf = L, L, L, alles (tijdens een combo)
- Blade Slash = A, V + MP
- Lucht Teleport naar voren = QP + (L, L, L)(in de lucht)
- Lucht Teleport achter = QK + (L, L, L)(in de lucht)
- #Vlammende Schedels = A rol naar L rol naar V, eP
- #Vuurbal = eP + (L rol naar V)
- #Dubbele Zwaardslag = A, V + MP, MP
- Awesome Combo = KK (springend), 3 MPs, Combo Morf
- Awesome Combo = naar voren, 3 MPs, Combo
- MorfHel = A, A, A, MK (overal)
- Shield Slag = A, A, V, QK (dichtbij)
- Vernedering = A rol naar L rol naar V, KK
- Ultra Combo = L rol naar V, KP
- Ultimate Combo = V rol naar LA, QP

SABREWULF

- Vuurvleermuis = V rol naar L rol naar A, eP
- Draaiende Klauwaanval = A, V + eP
- Rollende Klauwaanval = A, V + QK
- *Gemene Klauwaanval = A, V + MK
- Vliegende Klauwaanval = A, V + KK
- 'Charge' gehuil = V rol naar L, KK
- #Dubbele Draaiende Klauw = A, V + eP
- #Dubbele Rollende Klaw = A, V + QK
- Monster Combo = Draaiende Klauwaanval, 3 QPs, Draaiende Klauwaanval
- Scherm Smash = A, A, V, MP (dichtbij)
- Klauwsteek = A, A, MK (dichtbij)
- Vernedering = V, V, QP
- Ultra Combo = V, A + QK
- Ultimate Combo = A rol naar L rol naar V, KP

RIPTOR

- Vuurbal = V rol naar L rol naar A, eP
- Vuurbal omlaag = V rol naar L rol naar A, eP (in de lucht)
- Vuur Blast = V rol naar LA, KP
- Snel naar voren = A, V + eP
- *Klauwensprong = A, V + eK
- Staartflip = V rol naar LA, KK
- #Blauwe Vuurbal = MP + (L rol naar V)
- Brutaal Combo = Snel naar voren, MP, snel naar voren, MP
- Awesome Combo = Snel naar voren, MK, Tail Flip
- Awesome Combo = Naar voren, MK, Fire-ball
- Yummy = A rol naar L rol naar V, MP (sweep)
- Zuur spuwen = A, A, A, MK (sweep)
- Staartslag = V, V, A, KK (iets verder dan op sweep afstand)
- Ultra Combo = A, V + QK
- Ultimate Combo = A rol naar L rol naar V, QP



ARCADE

Killer instinct versie 1.4

KOM VERDER · WORD

ORCHID

- Tijger Morf = A, V + eP
- Fireball = A rol naar L rol naar V, eP
- *Helicopter = A, V + eK
- Rugflip Kick = A + KK
- 'Blade Spin' = V rol naar LA, KP
- Lange Blade Rush = V rol naar LA, MP
- Korte Blade Rush = V rol naar LA, QP
- #Schaduw Blade Rush = V rol naar LA, MP
- #Schaduw Tijger Morf = KP + (A, V) (naar voren, A, V)
- Awesome Combo = KK (springend), MP, Fireball
- Killer (22-hit) Combo = Helicopter, 3 QPs, Helicopter, 3 QPs, Helicopter, 3 QPs, Blade Spin
- Killer (30-hit) Combo = Helicopter, 3 QPs, Helicopter, 3 QPs, Helicopter, V + QP, A + MK, QP, Lange Blade Rush, Korte BladeRush, Blade Spin, Vuurbal
- Kikker = L rol naar V rol naar L rol naar A, QK (dichtbij) (pauzeer en dan KK)
- Flasher = A, V, V, QP (bijna op sweep-afstand)
- Vernedering = V rol naar L rol naar A, KP
- Ultra Combo = A, V + MP
- Ultimate Combo = V rol naar LA, KK

EYEDOL

- *Knuppelslag = A, V + KP
- Vuurballetje spuwen = A rol naar L rol naar V, eP
- Naar voren = A, V + QP
- Scrollen als een idioot = V, A + MP
- Awesome Combo = Naar voren, MK, Knuppelslag

PC

LATE VAKANTIE-GROET

Paul uit Buchten we hopen dat je een leuke vakantie hebt gehad. Het is wel wat laat maar we vonden nog een kaartje uit Frankrijk met daarop een geinige tip over The Little Big Adventure. Als je het CD-tje in de audiospeler propt, kun je nog eens genieten van de geweldige muziekstukken van het spel. Daar zaten we nou net op te wachten!

THUNDER

- *Mohawk Aanval = V rol naar L rol naar A, KP
- Omgekeerde Mohawk Aanval = A rol naar L rol naar V, KP (in de lucht)
- Bijldraai = A, V + eP
- Vlammende Adelaar = A rol naar L rol naar V, eK
- #Rode Vlammende Adelaar = MK + (L rol naar V)
- #Echt grote adelaar = L rol naar V, MK
- #Omgekeerde schaduwaanval = KP + (V rol naar L rol naar A) (in de lucht)
- Awesome Combo = Bijldraai, MP, V+KK, Medium Mohawk aanval, Mohawk aanval
- Regendansje = A rol naar L rol naar V, KP (sweep)
- Bijlslag = V rol naar L rol naar A, QK (sweep)
- Ultra Combo = A, V + QP
- Ultimate Combo = V rol naar LA, MP



SNES

KILLER INSTINCT

↙ = linksonder
↘ = rechtsonder
↓ = beneden
→ = rechts
← = links

Sabrewulf
Sabrewulf's huil: ↘, ↓, ↙, harde schop

Spinal
Skeleport: ↓, ↓, schop of punch (in de lucht uitvoeren)

Cinder
Inferno: →, →, schop

Fulgore
Laser Storm: →, ←, ←, ↓, ↘, →

Glacius
IJs Lans: ↘, ↓, ↙, snelle punch

Riptor
Drakenadem: ↘, ↓, ↙, harde punch

T.J Combo
Rollercoaster: naar voren ←, →, medium punch

Jago
Tijger Furie: →, ↓, ↘, →punch

Orchid
Vuurkat: _, naar voren, ←, →, punch

Chief Thunder
Phoenix: ↓, ↘, →, schop

PC

JAZZ JACKRABBIT

Een tijd geleden hebben we de codes van dit spel geplaatst dit gaan we niet nog een keer doen, wees maar niet bang. Om de codes te laten werken moest je pause + backspace in tikken. Dit klopt, behalve als je een nieuwe versie van het spel hebt. Dan tik je het volgende in: DD
Bedankt voor het melden,
Artist uit Nieuw Lekkerland.

SNES

STARWING

Mohammed uit Amsterdam stuurde, even tussen het astronautje spelen door, een toegang tot een geheim leveltje op:

- Om in dit geheime level te komen moet je Starwing in level 1 spelen. In het tweede level (Asteroid Belt) kom je op een gegeven moment vijf langzaam draaiende rotsblokken op een rij tegen. De middelste van deze rotsblokken heeft een oranje kleur. Richt met je schip op het oranje blok en schiet het van dichtbij kapot. Dit doe je drie keer. Zodra je het derde rotsblok vernietigd hebt, verschijnt er iets links van het midden een grijs rotsblok met een gezicht. Hier moet je niet op schieten, maar er recht in vliegen. Je komt in een Black Hole terecht met verschillende warpzones naar andere levels.

Zeker weten!

De spannendste, gekste, interessantste vragen èn antwoorden staan in ZO ZIT DAT. Als je niets wil missen van sport, dieren, techniek, avontuur en ontdekkingen is dit echt een blad voor jou.



Moe houden ijsberen zich warm?

Of: Hoe spint een poes? En: Hoe vinden bijen nectar? Elke maand vind je in **ZO ZIT DAT** onderwerpen uit de natuur met veel foto's en tekeningen erbij.





Waarom val je niet uit een achtbaan?

En: Waarom ontstaan files op de weg? Waarom bouwden ze in Egypte pyramides? Avontuurlijke entechnische onderwerpen genoeg in **ZO ZIT DAT**. Met korte teksten en toch veel informatie!

Wat is rafting?

Rafting is een watersport en staat in **ZO ZIT DAT**. Net als artikelen over American football, tennis, autosport... denksport ook! Elke maand krijg je 5 pagina's vol puzzels en raadsels.



Neem nu een abonnement op ZO ZIT DAT. Dan krijg je ook nog een kado. De schitterende survival set met maar liefst 18 functies! Vul snel de bon in. Of koop ZO ZIT DAT in de supermarkt, kiosk of boekhandel.



Deze schitterende survival set gratis voor nieuwe abonnees. Met kompas, verrekijker, zaklamp, vergrootglas, flesopener, schroevedraaier en nog veel meer handige functies.

Ja, ik word (tot ik weer opzeg) abonnee van ZO ZIT DAT voor tenminste een halfjaar. Het laatste halfjaar ben ik geen abonnee geweest. Ik betaal met de acceptgiro die mij wordt toegestuurd. Als welkomstkado kies ik voor:

- ☐ de survival set; voor het eerste halfjaar betaal ik ƒ 24,90
- ☐ de eenmalige korting van ƒ 5,90; voor het eerste halfjaar betaal ik ƒ 19,00

Naam ______________ ______ m/v

Adres ______________

Postcode ______ Plaats ______________

Telefoon ______ geb.datum ______

0009POW-

Ik ontvang het welkomstkado binnen 4 weken nadat de betaling van het abonnementsgeld binnen is.
Deze aanbieding is geldig tot 2 maanden na de datum die op dit blad staat.

Stuur deze bon in een gesloten envelop zonder postzegel naar: ZO ZIT DAT,
Antwoordnummer 50.300,
2000 VK Haarlem

België: Stuur deze bon naar ZO ZIT DAT, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Of bel 03-2474591.
Een abonnement kost 540 BF. In België ontvang je wel het kado maar mogen wij geen korting aanbieden.

OF BEL METEEN 023-173544

P O W E R S A L E S

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
GEBRUIK JE NIEUWE TELEFOONNUMMER

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: MegaDrive + 8 spellen (Virtua Racing, Sonic 1 en 3, Wonderboy 3, Lion King, Indiana Jones en Super Hang On), 3 controllers (1 propad). Alles met boekje en in perfecte staat. Alles in 1 koop voor ƒ625,-. Tel.070-3504208. Bas.

Te koop: MegaDrive + 2 6-knops joypads + 5 spellen (European Soccer, F1 Race, NHL '95, Rocket Knight Adventures en Barkley Shut Up and Jam) voor ƒ350,-. Tevens te koop: Sega CD (in doos) + 2 spellen (Road Avenger en Sensible Soccer) voor ƒ300,-. Alles bij elkaar voor ƒ600,-. Tel.03402-41017, Nieuwegein.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II, compleet met 2 controlpads en kabels en dozen. Spellen voor de CD: Night Trap, Road Avenger, Cobra Command + 16-bit cassettes: Fifa '95, Dune 2, Super Monaco GP, Sonic 1. Vraagprijs ƒ550,-. Ook alles los te koop. Tel.03404-15495, Guido.

Te koop: MegaDrive + arcade powerstick + 8 spellen (Altered Beast, Sonic 2, Streets of Rage 2, Desert Strike, Alex Kidd, Dragon's Fury, Super Thunder Blade, The Revenge of Shinobi). Alles in doos voor ƒ300,-. Tel.03465-68416, prov. Utrecht.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: mijn Fatal Fury, Virtua Racing (i.z.g.st.), Aladdin, Taz (i.z.g.st.). Ruilen tegen 32X met 1 of meer spellen. Prijs van mijn spellen bespreekbaar. Tel.08889-1213, Angelo (na 13.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: X-men. Prijs ƒ35,-. Of te ruil tegen: Streets of Rage 3, TMHT Tournament Fighting, Jungle Strike, Cliff Hanger, 3 Ninjas Kick Back of een ander leuk spel. Tel.01804-61161, Ronald (omg. Ridderkerk/Rotterdam).

Te koop gevraagd: Game Boy + Supermario, Tetris of andere leuke spellen en auto-adapter. Tel.01157-2576, Freek.

Te koop voor MegaDrive: Streets of Rage 3, Sonic 1, Gunstar Heroes en Fifa International Soccer. Samen voor ƒ150,- (1 koop). Tel.074-434313, Bart. Kan evt. worden thuisbezorgd.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: X-men 2 ƒ50,-, Streets of Rage 3 ƒ50,-, Maximum Carnage ƒ50,-, Shadow of the Beast 1 ƒ50,-, The Incredible Hulk ƒ20,-, Shinobi 3 ƒ50,-, Aladdin ƒ20,-, Captain America ƒ50,-, Atomic Runner ƒ20,-, Strider 1 ƒ20,-, Fifa Soccer '95 ƒ120,- of ruilen voor Sega Saturn. Ook 2 spellen van mij voor 1 spel van jou. Alles in 1 koop voor ƒ450,- (dus 1 spel gratis). Tel.05202-14674, Jeroen (na 17.00 uur). Ik heb geen vervoer en ik doe niks over de post.

Te koop: MegaDrive met Sonic 1, 2, 3 & Knuckles, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Michael Jackson's Moonwalker, Castle of Illusion (Mickey Mouse) en Toejam & Earl. Alles met boekjes en hoesjes. Z.g.a.n. Tel.03403-51291, Jack.

Te koop: 18 MegaDrive spellen (o.a. Sonic 1, 2 en 3, Sonic Spinball, Streets of Rage 1, 2 en 3, NBA Jam TE, MK 2, Earthworm Jim. De spellen kosten ƒ25,- tot ƒ50,- per stuk. Tel.02240-15002.

Te koop: Game Gear + 2 spellen (Sonic, Dracula) + vergrootglas + powergrip + opbergtasje. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Tel.050-130389.

Te koop: MegaDrive, 32X, uitbreider, 2 joypads, Virtua Racing (32X), Lion King, NBA Jam, Aladdin, Street Fighter 2 Turbo, Jungle Book voor ƒ600,- (+ scart aansluiting). Tel.010-4227413.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads (3 knoppen) met 5 spellen (NBA Jam, Lotus 2 RECS, Desert Strike, Sonic 2, Sonic & Knuckles). Prijs ƒ325,-. Tel.04103-3794.

Te koop: Game Gear met 2 spellen (Columns en Castle of Illusion). Alles nieuw in doos. Nog geen jaar oud. T.e.a.b. Tel.01856-3860, Dennis.

Te koop voor MegaDrive: Toki ƒ30,- + boekje. Streets of Rage 3 + boekje te ruil tegen: Dune 2 of een ander cool spel. Tel.03242-1488, Maurice Kieft (Zeewolde).

Te koop: MegaDrive met 14 spellen voor ƒ495,-. Tel.02153-10647, Jorrit.

Te koop: Sega 32X met het spel Virtua Racing Deluxe voor ƒ400,-. Tevens Mickey & Donald en Tazmania voor MegaDrive tegen ƒ50,- per spel. Tel.089/658373 (België). Na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Urban Strike tegen jouw Shining Force 2, Landstalker, Might & Magic 3, Earthworm Jim of Samurai Shodown. Mijn Street Fighter 2 SCE of mijn Zombies tegen Shining Force 1, Eternal Champions, Lost Vikings, Jungle Strike of NBA Jam. Ook te ruil: mijn Sonic Spinball tegen Ren & Stimpy en mijn James Pond 2 tegen een tof RPG of AD&D spel. Tel.03405-64644, Michiel (na 18.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: onze NBA Jam, Taz in from Mars (deel 2) en/of Sonic 3 tegen jouw Street Racer, Boogerman, Daffy Duck goes to Hollywood, Speedy Gonzalez, Road Runner, Desert en/of Asterix Power of Gods. Alles met doosje en handleiding. Tel.02990-70875, Joost en Thijs (Purmerend).

Te ruil voor Game Gear: Sonic 2, Asterix and the Secret Mission en James Pond 2 tegen een ander leuk spel. Tel.01832-1540, Daniel en Peter (Giessen). Na 19.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Dracula ƒ50,-, Jewel Master ƒ60,-, The Chaos Engine ƒ75,- of Micro Machines ƒ75,-. Alle vier samen voor ƒ250,-. Alle spelletjes zijn voorzien van doosje en boekje. Tel.04116-73790, Boxtel.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 1 + Fatal Fury + Street Fighter SCE. Totaal ƒ175,-, niet per stuk. Tel.08867-1254.

CD-i Speciaalzaak

SMART DISC

Verkoop van hardware, software en alle accessoires.

Alle CD-i en video-cd-titels in voorraad. Ook Engelse import. Inruil uitgespeelde titels mogelijk.

Doe 's een dagje Scheveningen; we zijn ook zondag van 13.00 - 17.00 uur geopend.

CD-i shop Smart Disc
te Scheveningen
7 dagen per week open!
Prins Willemstraat 22a
Tel. 070 - 3506858
Nu ook Sega Saturn dealer

Te koop: MegaDrive II + 3 spellen en 2 controllers. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Spellen ook los te koop: Sonic 2 en Street Fighter ƒ50,- per stuk. Story of Thor ƒ100,-. Tel.02274-2038, Frank. (tussen 17.15 en 18.30 uur).

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + 17 spellen (o.a. Sonic 1, 2 en 3, Sonic Pinball, Mickey Mouse World en Castle of Illusion en Streets of Rage). Prijs ƒ450,-. Tel.020-6229409, Amsterdam (geen vervoer).

Te ruil voor MegaDrive: mijn 2 spellen Rambo 3 en Kid Chameleon tegen jouw Virtua Racing + 6-knops joypad. Tel.0032-89658450, René Koobs de Hartog (België). Bellen na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive II + action case opbergkoffer + 2 joypads + spellen (Lion King, Home Alone, Mighty Max, Bart Simpson Nightmare, Aladdin en Zool). Alle spellen met doosje en boekje. Dit alles voor de vaste prijs van ƒ549,-. Ik kan niet voor vervoer zorgen. Tel.076-421147, Noord-Brabant.

Te koop: MegaDrive II + 32X met een Game Gear of apart. Voor de MD II: Shaq Fu, Rise of the Robots, NBA Jam TE, Kick Off 3, Pitfall. Voor de 32X: Super Motorcross. Game Gear: veel accessoires, Sonic Triple Trouble. Alles nog geen maand oud. MD II en GG kunnen ook apart verkocht worden. Alles samen ƒ1849,-bij mij ƒ1469,-. Apart MDII + 32X ƒ1599,-, bij mij ƒ1269,- met battery pack en speldoosjes en boekjes compleet. De 32X verkoop ik niet apart. Tel.02270-2226, Rick (Middenmeer).

Te ruil voor MegaDrive: World of Illusions met een goede doos en boekje (niet beschadigd). Tegen jouw: MK2, Theme Park of een ander leuk spel. Tel.071-315762, Ruben (Leiden). Ik heb geen vervoer en ruil niet per post.

Te koop/te ruil: Master System II + 10 spellen (o.a. Double Dragon, Sonic 2, Streets of Rage, Donald Duck, Ninja Gaiden enz.). Nieuw in doos ƒ150,- of ruilen tegen MegaDrive II. Tel.020-6438872.

Specialisten in verkoop van Play Station, Saturn en de komende ULTRA 64.

Bestel nu alvast je ULTRA 64, de nieuwe spel computer van Nintendo.



Nu ook Japanse magazines voor Play Station en Saturn te koop.

Tel. 02159 - 46767
v.a. 10-10-95
035 - 6946767
bellen na 16.00 uur



Te ruil voor MegaDrive: mijn Dune 2 en Chaos Engine samen tegen jouw Rock 'n Roll Racing of Syndicate. Tel.05700-55501, Dennis (na 17.00 uur).

Te koop gevraagd voor MegaDrive: de 688 Attack Sub + Abrams Tank met boekjes. Tel.05782-3845.

Te koop: MegaDrive met 32X en 2 controlpads (waarvan 1 6-button) en spellen (Sonic, Ren & Stimpy, Doom (32X), Mortal Kombat 2 (32X) en Afterburner (32X)). Vraagprijs ƒ700,- (nieuw ƒ1320,-). Tel.0595-442967, Antoon.

Te koop: MD II + MCD II met 3 joypads waaronder 1 6-knops. Met de spellen: Sonic 1, 2 en 3, Dune 2, Mortal Kombat 2, Road Avenger, Night Trap en Sonic CD. Met als extraatje een aantal code-boeken. Voor maar ƒ1000,- (winkelwaarde ƒ1850,-). Tel.050-3123479, Groningen (geen vervoer).

Te koop: Master System II met 2 joysticks en 5 spellen (Sonic 1, Sonic Chaos, James Bond, Tennis Ace en Alex Kidd) met handleiding voor ƒ220,-. Tel.03/3226031, Jeroen (België).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Dynamite Heady ƒ100,-, Tiny Toons ƒ65,-, Flashback ƒ85,-, Road Avenger (CD) ƒ60,-, Ecco the Dolphin ƒ60,-, Toejam and Earl 2 ƒ70,-. Of ruilen tegen Mortal Kombat 2, Battlecops (CD) of een ander leuk spel. Over 2 tegen 1 valt te praten. Tel.020-6472963, Christiaan (Amstelveen).

IT'S FUN AT FAME



Gamestore

Altijd de **nieuwste** games

Het **grootste** assortiment van Amsterdam aan de Dam

OFFICIAL DEALER:
NEO GEO CD
SEGA
NINTENDO
CD - I
CD - ROM
SATURN
PLAYSTATION
BUZZERS
3DO

Kalverstraat 2-4, 2012 PC Amsterdam
Tel. 020-6382525

Te koop: MegaDrive zonder spel met 2 controllers en snoeren e.d. voor ƒ125,-, Columns + Super Hang On + World Cup Italië 90 (3 spellen op 1 cassette) voor ƒ35,-, Sonic 1 ƒ25,-, Sega Menacer (geweer) met 6 spellen op 1 cassette ƒ40,-. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.043-3471534, Ronnie Ramaekers.

Gevraagd voor MegaDrive: Shining Force 1 of andere adventures. Tel.05130-77745, Bastiaan.

Te koop: MegaDrive en Mega CD voor de helft van de aankoopprijs. Game genie + 3 updates, diverse spellen (o.a. Final Fight, MK 1 etc.) ƒ50,- per stuk. Tel.01623-17564, Rob (Dongen). Na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + 7 spellen (meeste '94/'95: MK2, T2, Earthworm Jim, Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles en Mickey Mania). Alles i.z.g.st. en met boekjes. Samen voor ƒ600,-. Tel.03465-52634.

Bel voor meer informatie of telefonische bestelling

077 - 3875191

Of schrijf naar Pc Mail & Play, Antwoordnummer 2040, 5900 WB Venlo

CD-ROM **Mail & Play**

Honderden titels uit voorraad leverbaar

Games

Wing Commander 3	79	Virtual Pool	69
Dark Forces	59	Mega Pak 2	59
Psycho Pinball	65	Flight Unlimited	69
Discworld	75	Hell Cab	39
Full Throttle	59	Maabus	79
Rebel Assault	59	Tfx	33
Lost Eden	59	Streetfighter 2 Turbo	69
Frontier 1st Encounters	75	Man Enough	35
Deadalus Encounters	59	Sim City 2000	32
Star Trek-A final Unity	75	Rise of the Robots	39
Superkarts	69	Mortal Kombat 2	59
Alone in the Dark 3	79	US Navy Fighters	69
Bioforge	79	Kings Quest 7 (NL)	65
Bloodnet	59	X-Com Terror, Deep	69
Command & Conquer	n.n.b.	Myst	49
Creature Shock	69	Littil Divil	39
Doom 1 + 2	59	Outpost	39
Dune 2	49	Ravenloft	39
Gabriel Knight	39	Ravenloft Stone	n.n.b.
Inferno	39	5th 10 Pack	59
Hardball 4	79	Lion King Storybook	75
Rise of the Traid	59	Dragon Lore	45
Descent	59	Magic Carpet +	79
Under a killing Moon	59	Woodruff	69
Voyeur	69	Betrayal at Krondor	40
11th Hour	85	Armoured Fist	75
Phantasmagoria	n.n.b.	Kyrandia 3	69

Educatief/Kinderen

LetterPletter!	45
Henriette 1	45
Henriette 2	45
Tel met me mee	45
WordWorld	45
Spelling wedstrijd	49
Superman	21
Asterix	75
Peter & de Wolf	49

Upgrading

MPEG-kaart
Multimedia-pakketten
Double speed CD-ROM
Quad speed CD-ROM
Hard-disc Drives
Modems
Speakersets 60 / 80 Watt
Soundcards v.a. 16-bit
Videokaarten
Printers
Moederborden
Diverse Controllers

Grafisch

CorelDraw 3.0	165
CorelDraw 4.0	299
CorelDraw 5.0	889
Corel Photopaint 5+	189
Corel Ventura 5.0	699
Vista Pro	199

Naslagwerken

Tools & Tales (kunst)	39
Lost Boundries (kunst)	39
Guinness (algemeen)	69
Hutchinson (algemeen)	95
Bodyworks 4.0	49
3-D Body adventure	79

Overig

Animal Protector MPEG	49
Ninja Mission MPEG	49
Danger Ass MPEG (erot.)	49
Nighthunt MPEG	41
China O'Brien MPEG	41
Empty Cradle MPEG	41

Microsoft

Windows '95 Upgrade	179
Golf	39
Flight Simulator 5.1	69
Cinemania '95	99
Encarta '95	59
Bookshelf '95	85
Magic Schoolbus	59

Betaling en verzending

Verzending geschiedt binnen 48 uur na ontvangst op de bank mits voorradig.

Vooruit op bank: 64.10.85.362

+ ƒ 7,50

Onder rembours:

+ƒ 15,00

Prijzen zijn exclusief 17,5% BTW en verzendkosten * Gratis prijslijst bij elke levering

NINTENDO

Te koop: NES + joystick + spellendoos + 8 spellen (SMB 1/Duckhunt, Double Dragon 2 + 5 avonturenspellen). Alles met Ned. handleiding. Prijs ƒ175,-. Tel.01899-25828, Jurgen Bos (Maassluis).

Te koop: Game Boy + bodyguard + gamelight en de spellen: Heianky-Alien, Terminator Arcade game, Super Hunchback, Robocop en Asterix. Alles bij elkaar voor ƒ235,-. Tel.072-644326, Ruben.

Te koop: NES met 7 spellen (SMB 3, Kirby's Adventure, Low G Man, Dynablaster, Battle of Olympus, Boulderdash en 4-player tennis). Alles met handleiding en doosjes. Winkelwaarde ƒ700,-, vraagprijs ƒ175,-. Tel.05476-2412, Tim (Markelo). Na 18.30 uur.

Te koop gevraagd: SNES + 2 controllers + aansluitingen + MK 2. Max. ƒ200,-. Tel.077-519112, Venlo. Vervoer in regio is mogelijk.

Te koop: SNES + 2 controllers + 9 spellen (o.a. MK 2, NBA Jam, Street Fighter 2 Turbo, Starwing, Zelda 3, Batman Returns) + pro action replay. Prijs ƒ700,-. Tel.04923-61018 (Gemert).

Te koop: SNES, 2 controllers, joystick, action replay 2, 15 spellen (o.a. Donkey Kong Country, JP, Zelda) voor ƒ600,-. Tel.04116-83949.

Te koop: NES 8-bit + 2 controllers en de 2 spellen: Mario Bros 3, Gremlins 2. Prijs ƒ125,-. Tel.05440-62718.

Te koop/te ruil voor SNES: Fifa International Soccer, Spiderman, X-men en Bubsy. Over de prijs valt te praten. Tel.072-5896565, Martin.

Te koop: NES met 2 joypads, zapper en 11 spellen (Mario 1 en 2, Duckhunt, Double Dragon 1, 2 en 3, Tetris, Metroid, Robocop, Castlevania en Zelda 2). Alles in goede staat met doosjes en boekjes. Alleen Mario 1, Castlevania en Zelda 2 hebben geen doosjes. Alles voor ƒ350,-. Tel.010-2200257, Rotterdam.

Te koop gevraagd voor NES: Airwolf. Tel.01682-4057, Wiljo.

Te koop: SNES + 2 joypads + Super Turrican + Street Fighter 2 + Bubsy (USA) + converter + F-zero + scope + 6 spellen. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.04138-73845, Thomas Hoozemans (omg. Eindhoven).

Te koop: SNES + 1 joypad + 1 arcade joystick + 4 spellen (MK 1, Art of Fighting, Street Fighter 2 Turbo, Super Turrican). Alleen scart-aansluiting. 1 maand oud, ca. ƒ500,-. Tel.04950-24271, geen vervoer.

Te koop/te ruil (2 tegen 1) voor SNES: Choplifter 3, Asterix, Final Fight of Mario is Missing. ƒ50,- per stuk en 4 voor ƒ149,- of ruilen tegen Mortal Kombat 2. Of Fifa International Soccer + een ander tegen Superstar Intern. Soccer (als je MK 2 + Superstar Soccer hebt, mag je ze allemaal hebben). Tel.08380-35177, Coentje (omg. Ede i.v.m. vervoer). Niet per post.

Te koop/te ruil: SNES + 2 joysticks + 6 scope spellen + 3 losse spellen (Super Championship Boxing, F-Zero, George Forman's KO Boxing). Alles met handleiding en doos. Voor ƒ400,- of ruilen tegen een Game Boy met 10 spellen en een adapter. Tel.03420-15600, liefst omg. Barneveld (na 18.00 uur). Zelf komen afhalen.

Te koop: SNES + 2 controllers (1 jr. oud in doos) + Donkey Kong Country + Mario Kart + Street Fighter 2 + Alien 3 + 3 handleidingen en doosjes + gratis computerbladen t.w.v. ƒ100,-. Alles in perfecte staat. Prijs ƒ420,-. Tel.050-420783, na 18.00 uur. Liefst omg. Groningen. Zorgen voor eigen vervoer.

Te koop: SNES met 19 spellen (o.a. Mortal Kombat 2). De Super Game Boy en Super Scope krijg je erbij. Alles voor ƒ650,-. Tel.03405-67956, Tom.

Te koop: Nintendo-look 8-bit spelcomputer: 500 ingebouwde spellen, 4 losse spellen (o.a. Felix the Cat), 2 joypads, 1 NES-max joypad, game genie + codeboek. Waarde ƒ400,-, te koop voor ƒ175,-. Tel.055-3665815.

Te koop: Game Boy met adapter en 7 spellen (o.a. Tiny Toons 2, Asterix en Bart Simpson). Alles in perfecte staat en de spellen zijn voorzien van een handleiding. Gratis opbergdoos. Alles voor ƒ250,-. Tel.05700-35075

Te koop/te ruil voor SNES: Legend en Total Carnage voor ƒ40,- per stuk en Pink goes to Hollywood ƒ60,-. Tel.05140-4391, Bart (Balk, Friesland).

Te koop: SNES + 2 joysticks + 25 spellen met handleiding (o.a. MK 2, DKC, ISS, Cannon Fodder) + action replay 2 + converter voor Amerikaanse spellen. Tel.075-215108, Dennis.

Te koop: Game Boy + booster boy + 12 spellen (o.a. Batman 2 en 3, Battletoads 1 en 2, Tetris en Zelda) + carry case + adapter + bescherming en nog veel meer voor ƒ300,-. Tel.02152-58062.

Te koop: NES met 382 spellen (o.a. SMB 1 en 3, Zelda 1 en 2, Flintstones, 370 in 1, Bart Simpson, Lolo 3 etc.). Dit alles met 2 joysticks en opbergbak voor ƒ550,-. Tevens te koop/te ruil voor SNES: Flintstones ƒ60,-, Chuck Rock ƒ50,-, Super Adventure Island ƒ50,-, Krusty's Super Fun House ƒ50,-. Tel.01650-54817, tussen 17.00 en 18.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + Mario All Stars + Super Mario World + Mario Kart + Asterix + scope + 6 spellen + 4 in 1 (Jap.) met daarop Top Gear, Super Soccer, Mario World en Conco's Caper + converter + Super Game Boy. Alle spellen met boekjes. Prijs ƒ400,- (nieuwwaarde ƒ1100,-). Tel.01840-18620.

Te koop: SNES met 2 controllers + SNES Game Boy adapter + Game Boy en 88 in 1 spelcassette + SNES spellen (o.a. Street Fighter 2, Batman Returns, Lawnmowerman en Mortal Kombat) voor ƒ400,-. Tel.05945-19035, Frank (Leek, Groningen).

Te koop: Game Boy + 13 spellen + (auto)adapter + accu + acculader + grote opbergtas + kabels + 19 tijdschriften + spellen (o.a. Mario/Wario, Megaman 2, Tiny Toons, F15, Terminator 2) voor ƒ350,-. Tel.073-418867.

Wie wil zijn SimCity voor SNES ruilen tegen mijn F-Zero, NBA All Stars Challenge, Aero the Acrobat of Home Alone 2. Ik wil hem ook wel voor ƒ50,- kopen. Tel.072-621005, Alkmaar.

Te koop gevraagd: Megaman 3 voor NES, niet duurder dan ƒ50,- (met boekje/doosje hoeft niet). Ook te koop gevraagd: Megaman 4 voor Game Boy, niet duurder dan ƒ35,- (met boekje/doosje hoeft niet). Te koop: Mortal Kombat 1 (SNES) voor ƒ40,- (incl. boekje en fatalities Ned. handleiding). Maikel Slemmer, Buitenerf 215, 4824 HG Breda.

Te koop voor SNES: Super Mario Kart ƒ30,-, NBA Jam ƒ50,-, Fifa Soccer ƒ40,-, NBA All Stars ƒ30,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ50,-, Donkey Kong Country ƒ75,- en de game genie ƒ30,-. Allemaal z.g.a.n. met doosje en boekje. Tel.03440-18625.

Te koop: SNES + universal converter + Super Soccer + Street Fighter 2 (Jap.) + Super Tennis (Jap.) voor ƒ300,-. Tel.03483-2166, vlakbij Utrecht.

Te koop voor Game Boy: Paperboy ƒ25,- en Looney Tunes ƒ35,- of samen voor ƒ55,-. Tel.01749-13681.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Mario World ƒ40,-, Castlevania 4 ƒ50,-, Turtles Tournament Fighters ƒ70,-, The Pirates of Dark Water ƒ70,-, Clayfighters ƒ75,-. Evt. ruil ik 2 spellen tegen 1 tof spel (bijv. SSF 2, Final Fantasy 3). Bij alle spellen zitten een doosje en boekje, behalve bij Mario World zit geen doosje. Tel.04242-82505, Maarten (Oisterwijk).

Te koop voor SNES: scope + superscope 6 (USA) + Yoshi's Safari + converter voor ƒ150,-, Mortal Kombat ƒ40,-, Mario World ƒ35,-. Tel.050-134140, Remko van de Beek (Groningen).

Te ruil voor SNES: Super Ghouls 'n Ghosts tegen Final Fight. Tel.02298-2003, Vincent (Noord-Holland). Ik heb geen vervoer.


WORD
ABONNEE!

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ50,-, Super Double Dragon ƒ40,-, Battletoads, Double Dragon ƒ50,-. Tel.05140-3915, Niels (Harich, Friesland).

Te koop/te ruil voor SNES: Eek the Cat ƒ50,-, Jurrasic Park 2 ƒ50,-. Of te ruil tegen: Mario Kart, Super Street Fighter, X-men of een ander gaaf spel. Beide spellen zijn nieuw, dus met doosje en handleiding. Tel.04498-54059, Ralf (na 14.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2, Desert Strike, Top Gear 2 en Batman Returns. Deze spellen kunnen geruild worden tegen: Fifa International Soccer, MK 2, SimCity, Street Racer, WWF Raw of andere mooie spellen. Twee tegen 1 ook mogelijk. Tel.05296-1910, Martijn (na 18.00 uur).

Te koop: NES + 7 spellen (o.a. Formule 1, Kirby, The Simpsons) met handleiding voor ƒ140,-. Tel.0599413227, Niels.

Te ruil voor SNES: Jurassic Park, Double Dragon, Nigel Mansell's, Pilotwings. Ruilen tegen: Lion King, Mortal Kombat 2, Aladdin, SSF 2. Tel.05782-1959.

Te koop: SNES + 4 spellen (Mario World, Sensible Soccer, Virtual Soccer en NHL '95 Icehockey) voor ƒ400,-. Tel.02279-3648, Stefan (Hippolytushoef, NH).

Te koop: SNES met 4 spellen (o.a. Lion King) + 2 joysticks en antenne kabel + opbergkoffer + opberghoezen voor spellen voor ƒ450,-. Tel.075-283790, Ruud.

Te ruil voor SNES: Haleys Humongous Adventure (USA) met boekje ruil ik voor Stunt Race FX + boekje. Voor de Game Boy heb ik Ducktales te ruil. Tel.02982-5525, Rob (Wormer).

Te koop: SNES + 2 controllers + MK 1 en 2 + NBA Jam + Super Mario World. Alles samen voor ƒ450,-. Tel.035-5255952, 't Gooi.

Te ruil voor SNES: Asterix, Rival Turf 2 en Mega Man X 1, compleet met doos en handleiding. Graag ruilen tegen: Metal Mariners, Zelda 2, 3 of Secret of Mana. Tel.08346-65041, Steven Jolink (tussen 14.00 en 23.00 uur).

Te koop: SNES met 2 joypads en 6 spellen (Super Mario World en All Stars, Megaman X, Street Fighter 2, Super Ghouls 'n Ghosts en Prince of Persia), converter en alle boekjes en doosjes voor ƒ450,-. Ook te koop voor NES: Megaman 2, Dragon's Liar, Simon's Quest (Castlevania 2) en Shadow Warriors voor ƒ15,- per stuk. Tel.030-624833, Rogier.

Te koop: SNES met 3 spellen (Flashback, Starwing, Mario All Stars) en een pro action replay 2. Alles met boekje en handleiding plus luxe opbergkoffer voor ƒ300,-. Tel.040-536221.

Te koop: NES + 14 spellen (o.a. Ducktales 2, Starwars, Mario + Duckhunt, DD 3 etc.) + 2 controllers + pistool en aansluitapparatuur + super advantage boekjes en doosjes. Alles voor ƒ475,-. Tel.050-265501, Marco.

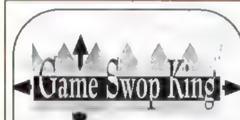
Te koop/te ruil voor SNES: Super Mario World ƒ79,-, Street Fighter 2 ƒ59,-, Rival Turf ƒ69,-, Super Mario All Stars ƒ79,- of ruilen tgen Super Street Fighter 2, Megaman X, Mortal Kombat 2, Earthworm Jim of tegen andere leuke spellen. Tevens te koop: een Game Boy + 2 spellen (The Blues Brothers en Super Marioland 3) voor maar ƒ149,-. Alles met boekjes en doosjes.

Te koop/te ruil voor NES: Zelda ƒ25,-, Double Dragon 2 ƒ25,-. Alle twee voor ƒ45,- of ruilen tegen Game Boy spellen. Tel.085-814441.

Te koop voor Game Boy: Hook ƒ20,-, Tiny Toon ƒ30,-, Asterix ƒ35,-, Swamp Thing ƒ25,-, Super Kick Off ƒ20,-, Burai Fighter Deluxe ƒ20,-. Tel.04923-63530, na 18.00 uur.

PC

Te koop/te ruil: mijn Colonization, Police Quest 1, Terminator 2, Larry 1, Keen 4, 5 en 6 en Dreams, SimCity, Space Quest 3, Klik & Play, Little Big Adventure, Indianapolis 500, Wings of Fury, LHX, Flight Simulator 4.0, Matrix Cubed, Rampart, Battle Chess, Centurio en nog veel meer. Over de prijzen kan gesproken worden. Of te ruil tegen: Police Quest 2 t/m 6, Larry 2 t/m 6, Space Quest 1, 2, 4 of 5, Flashback, Civilization of andere leuke spellen. Tel.01719-20232, Marinus (Noordwijk).



Te ruil: MK2, Reunion, Warcraft, SimCity 2000, Monkey Island 1 en 2, Indiana Jones, Day of the Tentacle, Doom 2, Prince 2, F1 GP, Colonization, GPU, Fury of the Furries, Stunts, Lion King, Aladdin, Another World, W.W., veel Lemmings en Pinballs (en veel meer). Op zoek naar: Sim Tower, Theme Park, Daytona USA, Nascar, Street Racer, Descent, PQ 4, Jazz. R. en andere goede spellen. Tel.05128-1668, David Reesink (na 16.00 uur).

Te koop: IBM PC 486sx25, 4Mb RAM, 170Mb HD, SVGA monitor, muis, toetsenbord, 8-bits geluidskaart, windows 3.11, Dos 6.22 + boeken, 1 jaar oud. Prijs ƒ1400,-. Tel.04116-83949.

Te koop: IBM PC 386 sx, 16Mhz, 8 Mb RAM, 40 Mb harde schijf, VGA-kaart, SVGA monitor, incl muis en toetsenbord, 3,5' diskdrive, diverse software. Alles voor ƒ1000,-. Tevens gevraagd: Premier Manager of Ultimate Soccer Manager (3,5' disk). Tel.01653-83889.

Te koop gevraagd: Under the Killing Moon (CD-ROM), Creature Shock (CD-ROM), tennisspel en Theme Park (CD-ROM). Evt. ruilen tegen Pizza Tycoon of Desert Strike. Tel.075-163127.

Te koop: 2 joysticks voor PC. Bijna nooit gebruikt. Gekocht voor ƒ34,95 per stuk. 1 voor ƒ25,-, 2 voor ƒ40,-. Tel.01718-30317, Bart.

Te koop: Highscreen Colani 386 DX-40, C:\170 MD HD D:\150 MB HD (Double space), VGA kaart, 4 Md werkgeheugen, 8-bit geluidskaart, Double sp CD-ROM, Win 3.1, MS-DOS 6.0. Vraagprijs ƒ1750,-. Tel.03408-89049, geen vervoer.

Te koop: een VGA kaart met 1/2 Mb geheugen. Over de prijs worden we het wel eens. Te koop: een 386sx-25 moederbord met plaats voor 4Mb. Over de prijs worden we het wel eens. Te koop gevraagd: leuke CD-ROM's (bijv. Full Throttle, King's Quest 7, Little Big Adventure, Estatica, Legend of Kyrandia 1, 2 of 3). Voor een redelijke prijs. Tel.077-733942, Dirk.

Gevraagd: Mortal Kombat 1 en 2, Beavis & Butt-head, Doom 2, Street Fighter 2 of andere toffe spellen. Graag ruilen tegen: Flashback, Indiana Jones Fate of Atlantis, Kyrandia, Wolfenstein 3, Doom 1 en vele andere te gekke spellen. Tel.013-705248, na 15.00 uur.

Gezocht: Police Quest 2, 3 of 4 en Nascar Racing. Zelf heb ik: Doom 2, SimCity 2000, Lion King, Lost Vikings, Cyclemania (CD), Wacky Wheels, Golf: Links etc. Tel.03474-1641, Frans de Jong (Lexmond).

Te koop/te ruil: Aladdin, Fifa Soccer, MK 1 en 2, Alone in the Dark 3, X-Com Terror, Discworld, Superkarts, Magic Carpet, F1, Fifa, OMF, DOTT, veel cheats, CD-ROM's, SIM's en Tycoon's (Pizza T.). Tel.01723-9116, Jacco (tussen 12.00 en 19.00 uur).

Gezocht: voor jonge programmeur programmeerprogramma's als Klik & Play of andere goede programma's. Over de prijs worden we het wel eens. Evt. ruilen tegen: Doom 2, LHX Attack Chopper, Strip Poker 3 etc. Tel.03404-19954, Jurg van Ginkel.

CD-ROM's te ruil/te koop: Little Big Adventure, Police Quest 4, Theme Park (allemaal met handleiding en hoes). Tegen: Commander Blood, Bureau 13, Dragon Lore, Cyberwar, Under a Killing Moon of andere recente CD-ROM adventures. Tel.070-3955068, Bas.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Rise of the Robots, Myst, Hellcab Corridor 7, Microcosm etc. Ik zoek de spellen: Lost Eden, Full Throttle en anderen. Tel.035-210843.

Te ruil voor PC: mijn Aladdin, Lion King, Day of the Tentacle, Doom 1 en 2, Wadfiles, Fifa Soccer, MK 2, Nascar, SC 2000. Ruilen tegen: Alone in the Dark 2, 3, Ecstatica, Full Throttle, LBA, Dark Forces, Fatal Race, FS 5.1, Flight Unlimited. Tel.05138-15076, Lolke of Gerard (Friesland).

Ruilen voor CD-ROM: Little Big Adventure, Theme Park, Police Quest 4 (allemaal met handleiding en hoes). Tegen: Commander Blood, Legend of Kyrandia 3, King's Quest 7, Cyberwar, Under a Killing Moon, Myst of andere recente adventure titels. Tel.070-3955068, Bas.

Ik zoek Robin Hood (Conquest of the Longbow). Wie heeft dit spel te koop of wil het ruilen tegen bijv. Wolf 3D of Rail Road Tycoon. Tel.071-146215, Michiel.

Te koop gevraagd (op CD-ROM of diskettes): Theme Park en/of Command & Conquer. Voor een redelijke prijs. Tel.020-6413727, Vincent.

Te koop/te ruil: Microprose F1 GP, NBA Challenge, Larry 1, Police Quest 3, Goldrush, SimCity, Wolf 3D, Indy 500, Lemmings, Ducktales, Yeager, Streetrod 2, Lotus 3, Epic Pinball, Doom 1, Wacky Wheels, The Lion King, Prehistorik 2 en nog veel meer. Programma's: Word Perfect 6.0, Banner, Qemn 386, Dos 6.2 en Motobase. Ik wil ruilen tegen: Mortal Kombat, Indy 500 2, Micro Machines, Aladdin, Fifa Soccer, NBA Jam of andere toffe spellen. Te koop/te ruil gevraagd: 1 Mb geheugen simms (8 bits, 30 pins). Tel.04182-1723, Patrick (Rossum, Gld.).

Gezocht: Ecstatica (CD-ROM) en Rise of the Robots (CD-ROM). Tegen een redelijke prijs. Tel.023-357577, Jasper (Haarlem). Na 17.00 uur.

Wie wil het spel Rise of the Robots op CD-ROM (2 CD's) ruilen tegen Alone in the Dark 3, Jungle Strike, Descent of andere leuk spellen op CD-ROM. Tel.023-246986, Rick (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil vele spellen: o.a. 3D Cyberpuck, Brutal Paws of Fury, Terminal Velocity, Hi Octane, FX-Fighter, USHF, JP, MK 2 (CD-ROM), Theme Park, Lion King, Sam and Max hit the Road met Solution en nog vele andere. Ruilen tegen allerlei genres spellen. Over de prijs valt te praten. Tel.020-6912892, Remco (di. t/m vr.).

COMMODORE

Te koop: Amiga 500+ (1 Meg) + voeding, muis + joystick (arcade), TV modulator A520, 51/4' externe diskdrive, bootselector, Aristona versterker + aansluitkabels computer, ca. 800 diskettes - 51/4' en 3,5'. Prijs ƒ899,-. Tel.05162-2437, Koen (na 17.00 uur).

Te koop: PC XT 80286, merk 'Headstart Explorer' (Philips). Scherm: (Mode CGA) Mono + muis. Prima tekstverwerker. Prijs ƒ125,-. Tel.05486-16110.

Te koop gevraagd: boeken voor Amiga Basic. Bijv. Engelstalig: Elementary Basic (Amiga), Advanced Amiga Basic, Amiga Microsoft Basic Programmers Guide enz. Of andere Amiga Basic programmeerboeken, liefst Engels. Over de prijs worden we het wel eens. Ik zou ook graag meer programma's hebben van Basic. Ik heb nl. alleen wat op de Amiga Extra's V 1.2 diskette staat. Tel.06-52921268 (autotel.). Vraag naar Marcel.

Te koop: Amiga CD 32, tv/scart aansluiting, muis, 2 joypads, 13 CD's met spellen en nog eens 14 CD's met demo's, muziek, plaatjes e.d., 1 jaar oud. Waarde ca. ƒ1200,-, nu ƒ550,-. Tel.053-611746, E-mail: 7192080@HTO.RHIJ.NL, Roy.

DIVERSEN

Te ruil: Game Boy met 7 spellen (Tetris, Spy vs. Spy, Double Dragon 2, Shadow Warriors, TMHT, Megaman 1 en 3) tegen een Game Gear met min. 3 spellen. Game Boy spellen ook apart te ruil tegen andere Game Boy spellen. Tel.053-334632, Joris (Enschede).

Te koop/te ruil: SNES met 3 spellen en 2 joysticks en een converter voor ƒ300,- of ruilen tegen een MegaDrive met min. 3 spellen. Tel.080-449555.

Te koop/te ruil: SNES met 9 spellen (o.a. Illusion of Time, Zelda, Mystical Ninja, MK) + 2 joypads + 1 turbo pad + scart kabel. Winkelwaarde ƒ1150,-, vraagprijs ƒ700,-. Of ruilen tegen een CD-I speler met 2 of 3 spellen. Of ruilen tegen een 486 PC. Tel./fax: 01658-4129, Niels (Noord-Brabant).

Te koop: NES met 10 spellen (o.a. Castlevania, Megaman 4 en Gremlins 2), de zapper, Mario, Duckhunt, 2 sticks, 1 joypads voor ƒ200,- of ruilen tegen Sega MegaDrive met 2 joypads en 1 spel. Tel.03242-2403, Zeewolde.

Te koop gevraagd: spelcomputer + spellen + andere toebehoren van de volgende systemen: CBS (Coleco), Vectrex en Philips Videopac. Evt. is ook ruil mogelijk tegen Amerikaanse SNES spellen. Tel.075-6841349, Danny.

Te koop: Amiga CD 32 met 8 CD's of ruilen tegen Super Nintendo met minimaal 3 spellen. Tel.01654-2129.

Game Gear en Lynx spellen te koop gevraagd (Disney en sport). Tevens gevraagd: zgn. spelcartridges waarop een grote verzameling spellen staat. Tel.040-2425904, Hans.

Te koop voor SNES: Turtles in Time voor ƒ33,-. Spellen te koop voor Amiga 500 (o.a. Mortal Kombat 2, The Chaos Engine, Desert Strike). Ik heb nog ca. 500 andere spellen. Tel.020-6104569.

Te koop: PU's vanaf nr. 3 1993 t/m nr. 7 1995 voor ƒ35,-. Voor MegaDrive: Talespin ƒ50,- met boekje, Hook ƒ35,- met boekje. Tel.03412-61696, Edwin (Nunspeet). Tussen 17.00 en 19.00 uur.

Te koop voor Mac: SimCity 2000 ƒ50,- (ww. ƒ116,-), Hellcats over the Pacific ƒ60,- (ww. ƒ150,-), Spectre ƒ50,- (ww. ƒ102,-), Battle Chess ƒ50,- (ww. ƒ109,-), Prince of Persia ƒ60,- (ww. ƒ122,-), PGA Tour Golf ƒ60,- (ww. ƒ155,-), Lemmings ƒ55,- (ww. ƒ130,-). Tel.05126-2605, Joeri.

Te koop/te ruil: Game Gear en de rest ƒ135,-, Game Boy ƒ100,-, SNES spel ƒ35,-, SNES super joystick ƒ25,-, 2 Sega spellen ƒ130,-, Super Game Boy ƒ95,-. Tel.040-524165, Nathalie.

Te koop: SNES + 10 spellen (o.a. MK 1 en 2, Power Moves (USA), Populous (USA), Super Soccer, SMW) + scope en 6 spellen + converter. Alle spellen met Ned. handleiding, behalve de USA-spellen. Alles ca. 2 mnd. oud. Wie meteen belt krijgt er een Lynx met 8 spellen bij. Tel.03410-25437, Herman (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (1 3-knops, 1 6-knops, 1 6-knops met slowm./turbo) + 1 converter + aansluitingkabels + 16 spellen (o.a. MK 1 en 2, NBA Jam 2 TE, Eternal Champions, Sonic 3, Sonic & Knuckles, VR Racing, Earthworm Jim, Jungle Book etc.). Nu voor ƒ1200,-. Tevens te koop: Am. en Ned. spellen voor de Nintendo. Per stuk ƒ30,-. Tel.04120-51814, Oss.

PC SHOW '95

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER!

- PC
- AMIGA
- ATARI
- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- MIDI

DEMONSTRATIE INTERNET •
WOLFF LASER GAMES •
WEDSTRIJDEN •
VIDEO GAMES •

WIN EEN PC-486

• Vrijdag 13.00-22.00 uur • Zaterdag/Zondag 10.00-17.00 uur •

3-4-5 NOVEMBER 1995 AHOY ROTTERDAM

• Altijd de meest recente aanbiedingen en de spectaculairste koopjes in eigen omgeving! •



Philips CD-i

SUPERWARE
PERSONAL I.T. MARKETING
A VISION TO SUCCESS!



SEGA

PC DISCOUNT
Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

21	Oktober	Sporthal Brasserskade - Delft
22	Oktober	Groenoordhallen - Leiden
28	Oktober	Brabanthallen - Den Bosch
29	Oktober	Drafcentrum Hilversum - Hilversum
11-12	November	Emergohal - Amstelveen
18	November	Congresgebouw - Den Haag
2	December	Jan Massinkhal - Nijmegen
3	December	Sporthal Haven - Almere Haven
9-10	December	De Leysdream - Roosendaal

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!
• PC SHOW / PC-DISCOUNT • KIJKEN & SPELEN & KOPEN •

Naam & Voorletters: ....

Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

Elke dag maakt U kans op vele prijzen!
Hoofdprijs: PC-486 t.w.v. Hfl 2500,-!
• SUPERWARE INTERNET • HOME ENTERTAINMENT •

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-Holland
(info: 070-3588929)

AAAAAAARRR-RGGGGHHHHH!

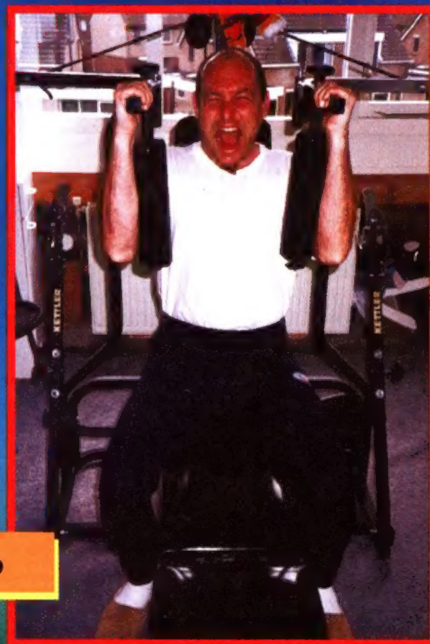
Het eerste waar ik naar kijk als de nieuwe PU op de redactie arriveert, is of de plaatjes gelukt zijn. Als jullie eens wisten hoeveel bloed, zweet en tranen het elke maand weer kost om de recensies van een beetje behoorlijk beeld te voorzien. Nu zal jullie dat natuurlijk een worst wezen maar ik wil het gewoon effe kwijt. Misschien dat jullie dan zoveel medelijden met me krijgen dat er een eind komt aan al die zeik-brieven als er weer eens een beeldje op pagina 53 onderaan niet helemaal scherp is.

In ons testhok staan zo'n beetje alle spelcomputers die er zijn. Van Game Boy tot 3DO, van 32X tot PlayStation. Nu is dat hok niet al te groot dus het is er een warboel van consoles, joypads, cartridges, dozen en vooral draden. Elk systeem werkt op z'n eigen manier en moet dus ook op z'n eigen manier worden aangesloten. De ene machine werkt alleen op het videokanaal, de andere kan alleen voorin de TV aangesloten worden en een derde heeft weer een apart kastje nodig om beeld te krijgen. En dan heb ik 't nog niet eens over de Japanse en Amerikaanse import-machines die weer allerlei verschillende adapters gebruiken. En dat laatste is geen overbodige luxe want ik heb vorige week uitgevonden dat een 110 volt-machine aardig gaat vonken als je hem direct in 't stopcontact steekt. (Hoeveel kostte zo'n PlayStation ook alweer?)

Als het tenslotte na veel gepruts en gewriemel (ja, ik heb inderdaad twee linkerhanden) gelukt is het spelbeeld op de TV te krijgen, moeten de beeldjes 'gegrabd' worden, dat wil zeggen omgevormd tot beeldjes die de Macintosh kan 'lezen'. Ook daar is weer een apart apparaatje voor nodig en heel veel kabeltjes.

Daarna ga ik de plaatjes bewerken: uitsnedes maken, de-interlacen, onscherp masker, kleurcurves instellen, contrast bepalen, filtertje erover enz. enz. En bij GIF-plaatjes gaat het natuurlijk weer anders dan bij TIFF, PICT, BMP, PCX, EPS... Ach laat maar verder. Je zou d'r kaal van worden.

Gelukkig is er één apparaat dat altijd werkt en dat staat bij mij op zolder. Als er weer eens een plaatje is mislukt, en ik denk aan al die verontwaardigde brieven die ik van jullie ga krijgen, dan kruip ik achter m'n fitness-toestel en schreeuw alle frustraties van me af. AAAAAAARRRRGGGGHHHHH!



ED

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 22 NOVEMBER 1995

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Bas le Clercq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer EP&PP, Noek van den Burgh, Anne Rose Oosterbaan, Casper Voortman.

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard.

Uitgever
Gregory Mijatovich

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer). België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boe[illegible]en-Bosch, Utrecht

NOTU VAK Aangesloten bij Notu